

Año I Número 1- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
SONIC
EL NUEVO HÉROE DE SEGA
SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR
EXCLUSIVA
LOS SIMPSON EN TU CONSOLA
¡MOSQUIS, CÓMO MOLA...!
8 414090 100168 00001
SUPER MAPA DESPLEGABLE
BATMAN
Poster Gigante de SONIC
Trucos para tus juegos favoritos
Las novedades más atómicas:
SPIDERMAN
SHADOW WARRIORS
BLOCK OUT
G-LOC
Mega Concurso
REGALAMOS 1.000 GAME BOY
Nintendo GAME BOY
MATT GROENING ©

O GAMEBOY!

ONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.







BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.





¡EL MAYOR CATALOGO DE JUEGOS DEL MUNDO!



F-1 RACE



THE AMAZING SPIDERMAN





NINTENDO WORLD CUP



SUPER MARIO LAND



DR. MARIO



ALLEYWAY

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás compartir con tus amigos las más increíbles aventuras y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo GAMEBOY!



SOLAR STRIKER



GOLF

GAMEBOY™ Nintendo

La consola que se lleva.



DYNABLASTER



BURAI FIGHTER DE LUXE



WIZARDS & WARRIORS



PINBALL: REVENGE OF THE GATOR



KWIRK



GARGOYLE´S QUEST



ERBE SOFTWARE S.A. C/ Serrano, 240 • Madrid 28016 • Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

Año I - Nº 1- Octubre 1.991- 325 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

Canarias, Ceuta y Melilla 325 pts.

Hobby Press S.A. comunica a sus lectores y anunciantes el próximo traslado a la nueva sede de la Sociedad, que se llevará a cabo en el curso del mes de octubre.
La nueva dirección es la siguiente:
C/ De los Ciruelos Nº. 4.
280700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Tlf:6546996.

Los teléfonos y la dirección antiguos estarán vijentes hasta que se lleve a cabo el traslado a la nueva sede.

CONCURSO

Para este número uno os hemos preparado un plato auténticamente especial. Un mega concurso en el que sorteamos, atentos a la cifra, nada menos que 1000 Game Boy.
Si queréis participar (que seguro que queréis), no tenéis más que leer las bases que aparecen en la página 10. Mucha suerte.

Cuando una revista sale por primera vez a los kioscos, se supone que se tiene que escribir un editorial muy serio diciendo que si vamos a hacer esto, que si vamos a hacer lo otro, o incluso que si vamos a hacer lo de más allá.

Nosotros no vamos a decir nada de eso. Y no lo vamos a hacer porque pensamos que quienes realmente tenéis que decirnos cómo queréis que sea esta revista sois vosotros, los lectores.

Con este número uno de HOBBY CONSOLAS tan sólo hemos marcado un punto de partida. Nuestro primer objetivo es el de llamar la atención de los miles de niños, jóvenes y adultos que tienen en su casa un pequeño artefacto que, aunque adopta muy diversas formas, responde al nombre genérico de consola de videojuegos y en el que se encierran horas de diversión a tope.

A partir de aquí debemos empezar a darle forma a nuestra revista. Y, por supuesto, para ello vuestra colaboración será fundamental.

Estamos seguros que vuestro apoyo va a ser total y que juntos vamos a conseguir que HOBBY CONSOLAS, -cuyo primer número ha sido realizado con algunos aciertos, bastantes errores, pero sobre todo con muchísima ilusión-, llegue a ser lo que a todos nos gustaría que fuera.

HOBBY CONSOLAS

Edita: HOBBY PRESS, S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Redacción:** J C. García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz **Director de Arte:** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición:** Susana Lurguie **Directora de Publicidad:** Mar Lumbrer
Secretaria de Redacción: Mercedes Barrio **Fotografía:** Daniel Font **Dibujos:** F.L. Frontán, José Luis Sanz
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Rio, Maria del Mar Calzada
Pedidos y Suscripciones: Tlf.: 734 75 00 **Redacción, Administración y Publicidad:** Ctra. de Irún Km. 12,400 Madrid. TLF: 734 70 12 **FAX Redacción y Publicidad:** 372 0886 **FAX Dirección y Administración:** 734 82 98 **Distribución:** COEDIS, S.A. Ctra. N-2, Km. 603,5 08750 Molins del Rey (Barcelona) **Imprime:** ROTEDIC. Ctra. de Irún Km. 12,450 28049 Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991



Se acerca un nuevo Lynx

Atari acaba de presentar en Estados Unidos un nuevo modelo de Lynx, con el cual pretende perfeccionar la primera versión de su portátil, diseñada hace aproximadamente un año y medio.

Así, el tamaño ha sido reducido en unos 4 cm. y se le ha incorporado un interruptor que permite desconectar la iluminación posterior de la pantalla, con el consiguiente ahorro de pilas que ésto supone. Además se está pensando en la posibilidad de diseñar un modulador de TV.

El Lynx II aún tardará bastante en aparecer en Europa.

Stormlord El señor de las tormentas ataca desde los cartuchos

De la mano de Razorsoft nos llega la versión para nuestra Mega Drive de uno de los más famosos personajes del mundillo de los videojuegos: Stormlord.

A base de impactos eléctricos, truenos y centellas, nuestro héroe conseguirá derrotar a toda la corte de malos malísimos y salvar así a las princesas prometidas que se hallen bajo el yugo de los seres más deformes de toda la galaxia.

Pero todo esto no es más que el principio, ya que toda esa corte de malas criaturillas se verá coronada, a buen seguro, por una legión de buenas intenciones y por unos gráficos que prometen en treinta idiomas distintos. En cuanto a la adicción, si no nos fallan los cálculos, te pescará por tu imberbe personalidad.

Por cierto, si alguno de vosotros no ha tenido otra vida jugátil antes que la de vuestra Mega Drive, os diremos, que este Stormlord, ya tuvo otra reencarnación en las diferentes versiones que existieron para los ordenadores caseros.

Aventuras y simulaciones en tu Mega Drive

Si los juegos de simulación y las aventuras mágico-mitológicas son tu fuerte, estás de enhorabuena. Electronic Arts y Sega siguen con su avalancha de buenos lanzamientos y nos presentan dos novedades para quienes que gustan de darle al coco: Might and Magic y M-1 Abrams Battle Tank.

En Might and Magic, respetando las normas de los buenos juegos de rol, deberás escoger la corte de compañeros que acompañarán tus pasos por este mágico mundo. Miles de elementos como exóticas ciudades, calabozos, objetos, hechizos, pociones, armas, enemigos y todo lo que tu calenturienta y osada mente espera encontrar en un juego de este tipo, están aquí reunidos para tu deleite.

Might and Magic



M-1 Abrams Battle Tank

Una cosa de agradecer y que debería convertirse en una costumbre, es el impresionante manual que acompaña al juego, con todo tipo de ayudas y mapas para que tu divagar por el mundo de Cron sea un poco más fácil y divertida.

Si tu sed de aventuras te permite esperar, estáte atento a las hojas de novedades de los próximos meses, nos volveremos a ver, Might & Magic.

Por otra parte, M-1 Abrams Battle Tank será lanzado por la propia Sega en próximas fechas, y se trata de un simuldor basado en la mortífera arma americana del mismo nombre.

En él podréis realizar multitud de misiones que van desde proteger convoyes de tu propio ejército, hasta atacar las bases enemigas y, por que no, ganar alguna que otra guerra. Parece que los simuladores empiezan a invadir nuestras consolas.

Sega prepara un CD Rom para Mega Drive

¡Noticia bomba!. Sega va a lanzar en Japón, y posteriormente en Europa, una nueva unidad CD Rom para Mega Drive, que utilizará la última tecnología en Compact Disc.

Este aparatito convertirá nuestra Mega Drive en una auténtica, si no lo era ya, recreativa de 32 bits, cuya velocidad de proceso va a pasar de 7,5 Mhz a 12,5 Mhz. ¡Qué pasada!.

Además han incluido unas rutinas para el uso de rotación en pantalla y aumento y disminución super rápida de objetos que ya veréis los gráficos que van a meter en los juegos. El sonido tambien ha "sufrido" mejoras y nuestra Mega Drive sonará como las recreativas más espectaculares. Además en este lector de Compact Disc podréis escuchar vuestros propios compactos de música.

Y esto no es todo, Sega ha confirmado los rumores de su última creación, un ordenador personal compatible PC con una Megadrive en su interior.

Tranquilos, de momento no podemos daros más información, pero en próximos números ampliaremos estas interesantes y revolucionarias noticias.

Neo Geo
El Rolls Royce de las consolas

Cuando todo parecía hecho en cuestión de consolas, llega SNK, conocida hasta ahora por sus videojuegos, entre ellos las tres partes de Ikari Warriors y Prehistoric Isle, y lanza al mercado la consola doméstica más alucinante de todos los tiempos.

Esta consola, que lleva algún tiempo rondando por Estados Unios y Japón, y que ha sido presentada recientemente en Europa, posee las siguientes características técnicas. Ojo al dato:

4096 colores en pantalla de una paleta de 65536.

Microprocesador 68000 a 12Mhz.

Microprocesador sonoro Z-80 a 4 Mhz, exclusivamente para sonido.

Procesadores específicos para gráficos, sonido, sprites, scroles, etc...

Capacidad para mover 380 sprites en pantalla.

15 canales de sonido, 7 de ellos para sonidos digitalizados.

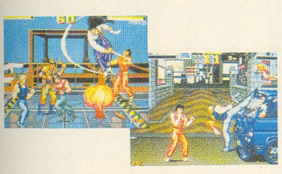
Cartuchos de 50 Megas.

Alucinante, ¿no? Pues esta consola va a ser importada a España por la firma Lasp a partir de este mes y, por supuesto, en su versión PAL.

Lo malo del asunto es que quizás los precios, así en frio, os asusten un poco, pero la calidad hay que pagarla: la consola y dos control pads, más el cable conector RGB costarán alrededor de las 69.900 pesetas. Por su parte, los juegos (cuidado con el susto), a partir de 24.000 ptas.

De todas formas, estos últimos, se podrán alquilar al "módico" precio de 5000 ptas, eso sí, siempre que tengáis uno en propiedad.

Para que os hagáis una idea de cómo van a ser los juegos, y comprendáis un poco el porqué del precio, os mostramos unas cuantas fotillos para impresionar. Alucinantes.

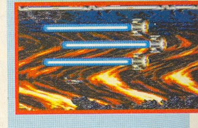


Otro detalle interesante es que la Neo Geo dispone de una tarjeta de memoria en la que podréis grabar los datos de vuestra partida para continuar desde esa posición tanto en tu casa como en los salones recreativos.

Sí, habéis leído bien, porque SNK ha creado una recreativa múltiple llamada Multi Video System con capacidad para seis cartuchos diferentes, en la que tú puedes introducir tu cartucho y ponerte a jugar. ¡Totalmente increíble!.

Neo Geo pone a tu disposición verdaderos juegos Coin-op en tu propia habitación. Pero sólo unos cuántos elegidos podrán disfrutar de ella.

Thunder Force III
Terceras partes siempre fueron buenas

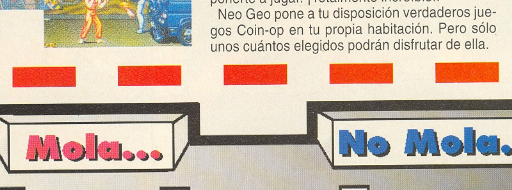


De las manos de Technosoft, autores de las dos primeras partes de Thunder Force, nos llega la última entrega de este espectacular shoot'em'up.

Si la segunda parte se pudo considerar en su momento como el mejor matamarcianos para la Mega Drive, este Thunder Force III se presenta sin ninguna duda como el máximo exponente en juegos de naves.

De nuevo cinco mundos necesitan nuestra ayuda, y por supuesto no se la vamos a negar. Por supuesto las armas, monstruos fin de fase y el parallax scroll en varios planos no van a faltar en este alucinante juego.

Si creéis que lo habéis visto todo en masacramarcianos, esperad que llegue este Thunder Force III.



EL SENSOR

Mola...

...¡la movida que vamos a organizar los usuarios de consolas!.

...que vayan a sacar 30 juegos para Lynx de aquí a fin de año.

..que se hagan juegos como Sonic.

Ni fu ni fa...

...las versiones para Master System de Spiderman y Speedball.

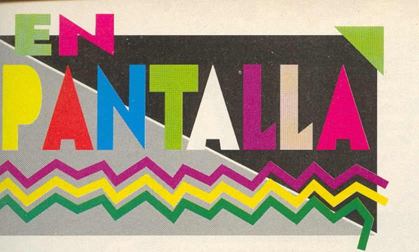
... la escasa diferencia entre las Master System I y II.

No Mola...

...el precio de los cartuchos.

... el retraso de la llegada a España de la Super Famicom.

... que las portátiles sean tan poco fotogénicas.



Sega compra Virgin Mastertronic

Sega ha anunciado recientemente la adquisición de Virgin Mastetronic, - empresa dedicada a la edición y distribución de videojuegos-, por unos 6.000 millones de pesetas.

Virgin Mastertronic distribuía los productos de Sega desde 1987, pero esta nueva relación potenciará enormemente el crecimiento de la gigante japonesa en el mercado europeo.

Sonic en todas las versiones

El puercoespín de Sega, no contento con su fulgurante aparición en la Mega Drive, quiere seguir protagonizando aventuras. Este mes de octubre saldrá para la Master System, y en diciembre lo hará para la Game Gear.

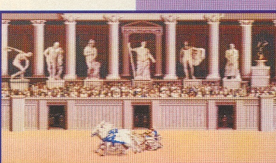
Las características del juego original estarán incluidas en estas dos nuevas y esperadas versiones, así como toda la adicción, jugabilidad y simpatía que han convertido a Sonic en el héroe de Sega.

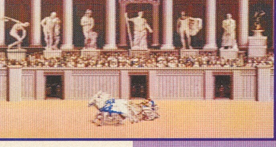
Centurion: Defender of Rome

El futuro del Imperio Romano en tus manos

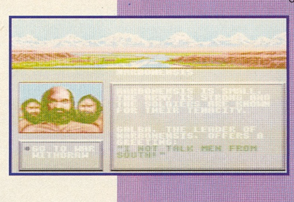
Centurion es un juego 100% estrategia donde nuestra misión consistirá en regir el mundo conocido, poniendo a prueba nuestros instintos de mariscales de campo.

Pero dicha misión, difícil donde las haya desde su propia concepción heróica, no sólo nos invita a luchar contra pueblos indígenas o enemigos de toda la vida, sino que también deberemos tener contentos a nuestros súbditos, o de lo contrario acabarán subiéndose a nuestras barbas.





Para ello existirán multitud de opciones. Así, podremos firmar alianzas, realizar batallas por mar o tierra, organizar eventos circenses o incluso dejar translucir nuestros encantos masculinos para embaucar a la sensual Cleopatra. Todo ello por la causa noble y universal de extender más y más nuestros territorios.





Mirrorsoft: Novedades para todos los gustos

Desde las Islas Británicas, no sabemos si con amor, nos llegan los últimos lanzamientos para regenerar los aires jugadores de la masa Segadora.

En primer lugar nos llegarán las conversiónes de dos geniales películas: Regreso al Futuro, partes II y III que nos deleitarán, eso al menos esperamos, en sus dos versiones para Master Sistem y Megadrive.

Por otro lado tendremos la oportunidad de ver la evolución de dos supernúmeros uno que hicieron verdadero furor en esas consolas tecladas, también llamadas ordenadores. Se trata de Xenon 2 y Speedball 2 Brutal de luxe, que saldrán, el primero para ambos sistemas y el segundo exclusivamente para la Megadrive.

Como antepenúltimo lanzamiento tenemos un juego que hará las delicias de los estrategas diplomados que puedan existir en cada casa. En él se mezclan elementos de estrategia y aventura, conformando un producto que se antoja interesante. Su nombre es Battlemaster y sólo saldrá para Megadrive.

TECMAGIK™

ultimate play power

ALARGA TU DIVERSION



PACMANIA es uno de los más divertidos, adictivos y brillantes juegos que puedas encontrar para la consola SEGA MASTER SYSTEM. Sus gráficos tienen que ser vistos para ser creidos...y aún así te parecerá que estás sofiando!.











El juego que ha ganado 25 premios y entre ellos el de "Juego de la Década". POPULOUS te transforma de simple mortal en Ser Supremo que controla las fuerzas de la naturaleza en un universo con más de 5000 mundos seleccionables.









Nada te parecará igual después de jugar con SHADOW OF BEAST una extraordinaria conversión para la MASTER SYST de uno de los juegos de mayor éxito en los ordenadores

PRÓXIMAMENT





Warwick House, Spring Road, Hall Green, Birmingham B11 3EA, ENGLA

BOTA, FLIPA Y ALUCINA EN COLORES

¡¡¡Regalamos 1.000 GAME BOY!!!

Estamos que lo tiramos. No sólo hacemos la mejor revista de consolas del mundo y parte del extranjero, sino que, además, regalamos entre nuestros lectores nada más y nada menos que ¡1.000 GAME BOY ! ¡Qué pasada!.

Pero claro, tampoco os vamos a poner las cosas demasiado fáciles, así que si queréis ganaros una de estas fantásticas consolas portátiles, váis a tener que agudizar al máximo vuestra capacidad de observación.

¡Qué!, se pone interesante la cosa, ¿no?. Pues en cuanto acabéis de leer las bases y el mecanismo de este concurso ya podés ir poniendoos en marcha para no quedaros sin vuestra Game Boy.

Figura 1

Figura 2

Figura 3

Figura 4

Figura 5

Figura 6

¡Juega con nosotros y consigue una magnífica consola como ésta!



¿Qué hay que hacer?

El mecanismo es muy sencillo. Como ves, junto a estas líneas te ofrecemos 6 pequeños fragmentos que hemos recortado de otras páginas de esta revista.

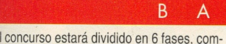
Lo único que tienes que hacer es reconocer estos recortes e indicarnos de qué páginas los hemos sacado. ¿Fácil, no?.

Cuando los hayas averiguado todos, rellenas el Cupón de Participación con las soluciones y con los datos que te pedimos, lo recortas y lo envías a:

HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apartado de correos 400
28100 Alcobendas, MADRID

No te olvides de indicar en una esquina del sobre:

MEGA CONCURSO
Mes de OCTUBRE



B A S E S

El concurso estará dividido en 6 fases, completamente independientes entre sí, que tendrán lugar durante los meses de octubre, noviembre, diciembre, enero, febrero y marzo.

-En el concurso correspondiente al mes de octubre se sortearán ante notario 250 Game Boy, mientras que en el resto serán sorteadas 150 cada mes.

Esto hace un total de 1000 Game Boy.

-Las cartas deberán llegar a nuestra redacción antes del día 31 de octubre de 1991 (se considerará fecha de matasellos).

-El sorteo correspondiente a este mes de octubre se efectuará ante notario el día 7 de noviembre y los resultados se darán a conocer en el número 3 de Hobby Consolas (mes de diciembre).

-La participación en este sorteo implica la aceptación de sus bases.

-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de ello.

Agudiza tu vista y encuentra estos seis fragmentos que hemos sacado de otras páginas de la revista.

Envíanos ahora mismo este cupón y... ¡suerte!

C U P Ó N   D E   P A R T I C I P A C I Ó N

HOBBY CONSOLAS

Figura 1 ➡ Página ________ Figura 2 ➡ Página ________
Figura 3 ➡ Página ________ Figura 4 ➡ Página ________
Figura 5 ➡ Página ________ Figura 6 ➡ Página ________

Nombre y Apellidos____________________
Domicilio____________________
Localidad____________________ Provincia____________________
Código Postal__________ Teléfono__________ Edad__________
Modelo de consola que tienes____________________
Si piensas comprarte otra o aún no tienes ninguna, indica cuál te gustaría tener____________________


todos los meses
Disfruta con
HOBBY CONSOLAS
780 Ptas. menos
¡YA HA SALIDO HOBBY CONSOLAS...! !...Y CÓMO MOLA!
SÍ, LISTILLO, PERO LO QUE TÚ NO SABES ES QUE SI RELLENAS EL CUPÓN DE LA SOLAPA DE HOBBY CONSOLAS ¡TE COSTARÁ SÓLO 260 PTAS. CADA MES!.
YO HE TENIDO QUE DAR ALGÚN PUÑETAZO PARA CONSEGUIRLA.
DEBÉIS PEDIR VUESTRA REVISTA RÁPIDO, PORQUE SE AGOTA.
¡QUÉ TONTOS! YO YA LE HE DICHO A MI PADRE QUE ME RELLENE EL CUPÓN CON TODOS LOS DATOS Y EL CARTERO ME TRAE LA REVISTA A CASA CADA MES
HOBBY CONSOLAS
SONIC
EXCLUSIVA LOS SIMPSON EN TU CONSOLA
¡MOSQUIS, CÓMO MOLA...!
SUPER MAPAS DESPLEGABLES
BATMAN
GHOULS'N GHOSTS
SPIDERMAN
SHADOW WARRIORS
1.000
GAME BOY

¡Que vienen los SIMPSON!



Ya están aquí. La familia más alocada, original y divertida de los últimos tiempos, ha traspasado las pantallas de los televisores para colarse en las de nuestras consolas. Todo está listo para el gran estreno. La emoción, en todo lo alto: ¿serán los juegos tan geniales como lo es la serie de TV?. Seguro que sí. Los Simpson son mucho Simpson.

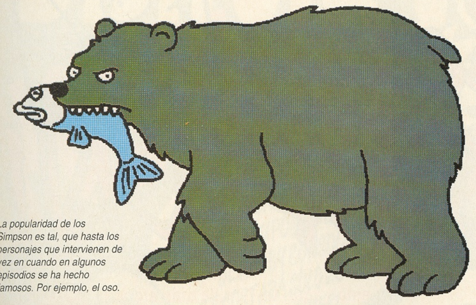
Comenzaron como simples "sketchs" en un show de la TV americana y fue tal su aceptación, que a su creador Matt Groening y al productor James L. Brooks, se les ofreció la oportunidad de realizar una serie con capítulos de media hora de duración.

A mediados de la temporada pasada, la serie era estrenada y, para sorpresa de propios y extraños, superaba en audiencia a programas ya consagrados y considerados, hasta ese momento, como intocables. Ese éxito, que hizo temblar a más de una cadena de televisión, abrió un mercado de posibilidades que se vió reflejado en el aumento de la demanda de los dibujos y, seguidamente, de todos los productos derivados de la popular familia.

El nuevo producto que se había creado ofrecía increibles perspectivas y cualquier objeto con la efigie de Bart o de alguno de los integrantes de la familia daba dinero.

Así encontramos desde chapitas, globos y productos típicos hasta otros más extraños como tapones de bañera, gafas de sol, monopatines, walkie talkies y un modelo de Bart realmente grosero. Todo es aprovechable mientras la familia siga atrayendo a los bolsillos de la gente. Pero los Simpson no son sólo objetos sino, principalmente, diversión.

Y es que muchos se preguntan todavía el porqué de un éxito



La popularidad de los Simpson es tal, que hasta los personajes que intervienen de vez en cuando en algunos episodios se ha hecho famosos. Por ejemplo, el oso.

tan arrollador, primero en los "States" y después en toda Europa, incluyendo, por supuesto, España. Pero quien haya visto la serie, lo comprende perfectamente.

Los dibujos, bastante repelentes en un principio, se mezclan con unos argumentos inteligentísimos que tocan con suma sutileza, en unos casos, y brusca rudeza, en otros, temas de una actualidad excesivamente rabiosa y que no parecen inmutar a la "todopoderosa" unidad familiar.

Unidad familiar encabezada por un vago de sillones tomar, de nombre Homer y que trabaja en la central nuclear más insegura del mundo. Pero si típico es el padre, más lo es Marge, la madre de una recua de primogénitos nada envidiable, en su papel de típica ama de casa.

Lisa, por su parte, es la sabionda de la familia, la incomprendida, el genio que espera liberarse algún día de la mediocridad que la rodea. La



Bart vs The Space Mutants

NINTENDO

Esta es la versión que junto a la de Game Boy ha realizado Acclaim para nuetra querida Nintendo.

El argumento va de lo siguiente: una noche, Bart con sus gafas de Rayos X, observa totalmente sorprendido cómo un platillo volante aterriza en el parque principal de Springfield.

Sigilosamente se acerca al ovni, y ante sus ojos, dos formas extrañas descienden del Objeto Volante No Identificado (léase OVNI) .

Nuestro pequeño amigo escucha cómo los mutantes alienígenas hablan de una invasión terráquea, robo de cuerpos y de construir armas para que sea mas fácil la conquista.

Hay que hacer algo. Bart decide contárselo a su familia, pero imaginaros las risotadas de Homer, Marge y Lisa al oir semejante historia.

Por suerte Bart cuenta con sus gafas de Rayos x, con ellas es el único que puede ver a las criaturas del espacio y será el único que pueda desenmascarar a los alienígenas con cuerpos humanos que deambulan por la ciudad.

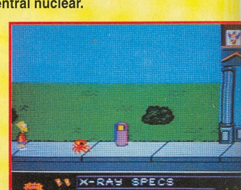
En el primer nivel, tu principal arma es un spray con el que tendrás que eliminar a tus enemigos y pintar de rojo todo lo que sea púrpura, luego tendrás que recoger sombreros en el nivel dos, más tarde explotar globos...

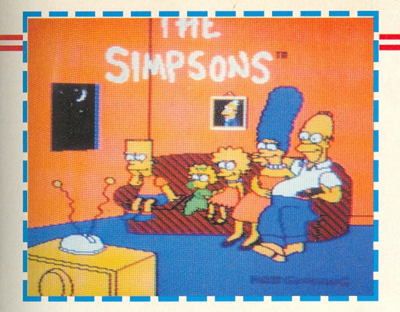
Hablando de niveles, cinco enormes fases llenas de acción y emoción os esperan, las calles de Springfield, las tiendas de la ciudad, el parque de atracciones, el museo de historia natural y la central nuclear.



Tan sólo queda que Bart mande a freir espárragos a los invasores de nuestro planeta, seguro que con tu ayuda lo logrará.

Bueno, esto es todo lo que podemos contaros hasta el momento. Pero tranquilos, porque este cartucho estará muy pronto a la venta y podréis pasároslo pipa con las diabluras de este enano amarillo de ojos saltones.





pequeña Maggie, por el contrario, no parece ni sentir ni padecer, actuando, chupete en ristre, como mera espectadora de las guerras que continuamente se desencadenan.

Y llegamos a la estrella, la oveja negra de la familia, el más auténtico de los cinco: Bart. En su papel de fiel reflejo de la juventud actual con su "... no hay futuro, tíos...", este entrañable personaje es la antítesis de modelo que cualquier madre desearía como hijo suyo. Pero si sorprendente es su conducta, más lo es aún su particular filosofía vital: "... Nadie me ha visto, no hay pruebas, por lo tanto, yo no he sido..", que le mueve a cometer las travesuras más salvajes de la pequeña pantalla.

Pero lo que realmente nos interesa en estos momentos es que las andanzas de la familia no sólo van a continuar, sino que además a partir de ya vamos a tener la oportunidad de compartir sus "mosquis" y "remosquis" desde nuestras consolas.

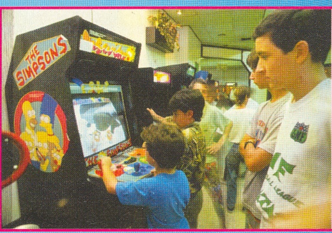
Porque era imposible que un éxito de estas características no pasase con revuelo por nuestras cartucheras. Ya lo han hecho

Los usuarios de Nintendo y Game Boy podrán disfrutar muy pronto con las divertidas aventuras de esta alocada familia.



Bart, a bordo de su monopatín, bote de spray en mano y gafas de rayos X en ristre, dispuesto a salvar a la Tierra de una invasión extraterrestre. ¿Lo conseguirá?. No lo sabemos, pero seguro que de todas formas se lo va a pasar en grande.





La máquina arcade

Konami se ha encargado de llevar la fiebre de los Simpson a los salones recreativos. Una espectacular máquina para cuatro jugadores y con otros tantos joysticks coloreados hábilmente, es la atracción de cientos de niños que se agolpan tras la máquina para observar las evoluciones del sufrido jugador.

Prepárate para ver a Bart y compañía en acción, con tirachinas en mano y ciento volando.

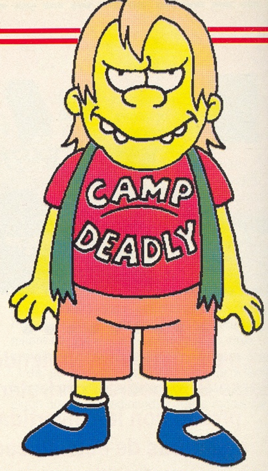
cientos de personajes famosos y los Simpson son los más.

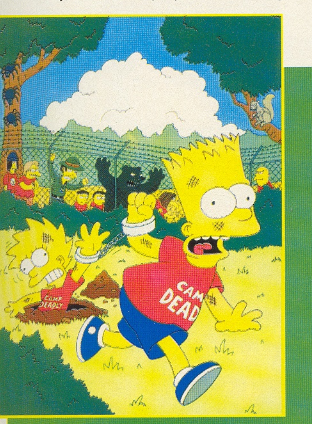
Y como prueba de ello ya tenemos a punto de salir al mercado los dos primeros títulos que nos llegarán en sus versiones para Nintendo y Game Boy.

Sin embargo, la simpsonmanía en las consolas no ha hecho más que comenzar, pues Aklaim, -la compañía que posee los derechos de estos personajes para ordenador-, tiene la intención de seguir editanto nuevos títulos protagoniados por tan peculiar familia.

En principio parece ser que ya se está preparando un nuevo cartucho para Game Boy, al mismo tiempo que circula el rumor de que Nintendo ya no posee la exclusividad y es posible que muy pronto los usuarios de otras consolas puedan disfrutar a tope con las desventuras de los geniales Simpson.

Existe la posibilidad de que se hagan versiones de los Simpson para varios modelos de consolas.





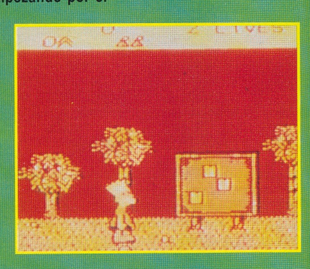
Bart Simpson
Escape from Camp Deadly

GAME BOY

Homer y Marge han tenido la feliz idea de mandar a Bart y a Lisa a un campamento de verano. Hasta aquí todo perfecto, pero...

Resulta que más que un campamento de verano es un campo de concentración, empezando por el monitor jefe, un despiadado explotador de muchachos, y acabando con los compañeros de barracón, verdaderos gamberros sin escrúpulos.

Como habrás adivinado Bart y Lisa no quieren permanecer aquí ni un momento mas, así que la gran escapada no se va a hacer esperar.





Nuestros simpáticos protagonistas tendrán que superar varios test de habilidad: carreras de obstáculos por arenas movedizas, una carrera de motos contra el cabecilla de los macarras, Nelson, y afrontar duros castigos como pelar kilos y kilos de patatas.

Un juego cargado de divertidos detalles y que además incorpora voces digitalizadas de Bart con sus célebres frasecitas como "Aye caramba" o "Eat my shorts" (versión USA, claro). Iros preparando porque el que no consiga este juego, que se multiplique por cero.

LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !

¡ ES SUPER FACIL !

NUEVO EN ESPAÑA

**¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada.
Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®.
BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú.
Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras.
Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.**



David Stein's **bubble thing®**

HOBBY POST, S.L.
es el importador exclusivo
en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

**Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L.
Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid**

- ❑ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
- ❑ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
- ❑ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).

NOMBRE.. APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA.......................................
CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO..........................
Forma de pago:
❑ Contra reembolso ❑ Giro postal ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Tarjeta VISA nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 734 82 98

Fecha y firma:



La tristeza y el dolor se cernían sobre Overland, la tierra de los animales simpaticones. El doctor Robotnik, hasta entonces considerado como una buena persona, había enloquecido gravemente, y se dedicaba a raptar animalillos y convertirlos en horripilantes y peligrosas criaturas.

Cada día cientos de animales desaparecían de los bosques y tras la diabólica reconversión de su estructura mental y física, pasaban a formar parte del ejército particular del insensato doctor.

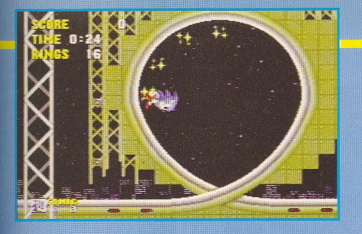
En un lejano y poco transitado paraje de Overland, vivía un puercoespín de color azul. Tenía el pelo de punta, lógico, y unas zapatillas mágicas que le permitían desplazarse a velocidades de vértigo. Su nombre era Sonic.

El sueño dorado de nuestro espinoso amigo era convertirse en héroe y, tal y como estaban las cosas en Overland, le parecía el momento más indicado para darse a conocer.

Seis parajes del país están totalmente infestados de secuaces del doctor, al final de cada uno de los cuales espera, muy enfadado por cierto, el propio Robotnik en persona.

Si Sonic resulta vencedor en el enfrentamiento, todos los animalillos de ese mundo serán liberados.

Cada una de estas luchas transcurre en lugares absolutamente aluncinantes y completamente diferentes entre sí.



HOBBY CONSOLAS

J.L. "Skywalker"

Un famoso cineasta afirmó que «una película ha de comenzar con un terremoto y a partir de ahí ir subiendo cada vez más». Y éso es precisamente lo que hace este chachi-game de animales varios: te secuestra por derecho propio y te obliga a participar en el trepidante espectáculo que se desplegará ante tí.

Espectáculo que entra primeramente, y a la velocidad de la luz, por tus retinas en forma de inmensos, coloristas y deliciosos escenarios y personajes, para posteriormente inundarte de sonidos y melodías que se verán acompañadas, si eres precavido, por un casco motociclero con el que combatir la terrible velocidad del programa. Y creedme, todo ésto no es sino el principio de un recorrido que os dejará huella y que puede llevaros a la más absoluta de las adicciones maquineras.

No existen palabras para referirse a este personaje de maliciosas miradas, nacido para llevar la bandera de Sega, cual último valuarte de los más puros y genuinos Arcades, para deleite del personal Megadrivero. Muy pocas veces se podrán decir tantas cosas buenas de un juego con una sóla palabra: SONIC.

Sensacional, único y terriblemente indispensable.

El señor de los anillos

Pocas veces tendrás la oportunidad de cargar en tu consola un cartucho como Sonic. Una auténtica obra maestra.









Laberintos del caos

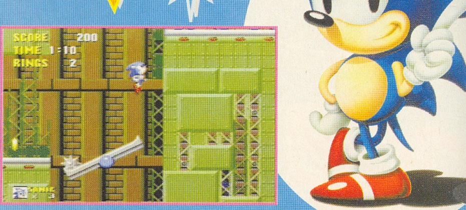
Si recogéis un cierto número de anillos y llegáis al final de las zonas primera o segunda de cada fase sin perderlos, tendréis la oportunidad de visitar los Laberintos Giratorios de Caos.

Nuestro objetivo en estos laberínticos lugares es conseguir la joya caótica. El laberinto cuenta con elementos para hacer fácil o difícil nuestro mareante camino: rebotadores, inversores de sentido, giro rápido o lento y un largo etcétera. También hay vidas extra hábilmente escondidas, e incluso podréis obtener continuaciones si recogéis muchos anillos.

Seis laberintos con su correspondiente joya esperan tu visita e intentarán por todos lo medios que tú y Sonic salgáis del lugar sin la joya y ligeramente mareados. En cualquier caso, es un auténtico pacer darte una vueltecilla por estas pantallas.







El primero de ellos es un lugar a modo de isla montañosa en el que cada paso que demos puede ser una trampa que nos envíe directamente al mar... o a unos afilados aguijones gigantes; el segundo es un paisaje marmóreo formado por tierras baldías con peligrosos pozos de ardiente magma y misteriosos templos cuajados de peligros.

Tras ésto llegaremos al pozo de la diversión: cientos de resortes, zonas de flipper, muelles, bolas giratorias con pinchos... Cuarto ataque del doctor, ¡que pesado! Un enorme laberinto nos introducirá en un misterioso y "abandonado" templo en el que Sonic tendrá que utilizar sus limitadas dotes de buceador. Toda una experiencia.

Si salimos con vida de Starlático, un extraño mundo formado por paisajes estelares, llegaremos a la última fase: una gran factoría en la que abundan los mecanismos mastodónticos, así como unos rodillos pegadizos la mar de graciosos. Diversión o tope.

Como ves, la cosa no es fácil Sonic, pero sabemos que lo vas a lograr. El mundo de Overland necesitaba un héroe como tú.



A la izquierda podéis contemplar parte del primer mundo, enemigo y pivote reboteador incluidos.



Sonic se encuentra al borde de un precipicio. Tú, que le guías, te detienes un instante a reflexionar. Pero a este marchoso puercoespín no le puedes tener quieto mucho rato, pues empezará a mirarte impaciente.



Aquí no nos falta de nada. Pero desde luego si te gustan las emociones fuertes, en este juego las encontrarás como para aburrirte.



Monitores Sonic

A lo largo del juego encontraréis monitores mágicos que os proporcionarán valiosas ayudas al ser destruidos. Hay cinco tipos de monitores diferentes:

Monitor del anillo: Os otorgará de golpe y porrazo diez anillos más.

Monitor de la esfera: Un resplandor grisáceo rodeará a Sonic garantizándole que no perderá los anillos al ser atacado por el enemigo, pero cuidado porque sólo os protegerá una vez.

Monitor de Sonic: Una preciada vida se sumará a las que tengamos, si es que nos queda alguna.

Monitor de las zapatillas: Estas turbo zapatillas nos proporcionarán un velocidad el doble que la normal.

Monitor de estrellas: La preciada inmunidad temporal, aquí.







El perverso Doctor Robotnik, hábil mercachifle, tenor despiadado y artífice de todos los males de Overland hará lo imposible por evitar el éxito de vuestra humanitaria, mejor dicho, animalaria misión.

Al final de cada acto, se manifestará ante vosotros a bordo de su rechoncha nave, y por medio de diferentes métodos atormentará hasta límites inconfesables las andanzas de Sonic.

Doctor Robotnik, tus minutos están contados.

HOBBY CONSOLAS

The Elf

Sonic es el juego más esperado y deseado del año. La expectación que ha creado es increíble. El pequeño puercoespín azul es el blanco de millones de ojos. La nueva mascota de Sega acaba de nacer y, según sus creadores, va a protagonizar los mejores y más grandes juegos jamás realizados para la Megadrive. Más emoción imposible.

Ahora, con el cartucho en mis propias manos he de deciros que todo lo que rodea a este gran juego ha cumplido con lo prometido: es totalmente alucinante, desde el logo inicial de Sega, hasta el último mensaje de Game Over.

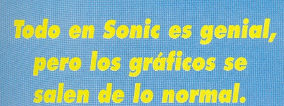
Los gráficos son un auténtico derroche de fantasía, colorido y espectacularidad: rampas, giros de 360 grados, plataformas móviles, pronunciadas pendientes y cientos de obstáculos más que no podéis ni imaginar. Es el escenario perfecto para nuestro personaje, dotado de una velocidad y una agilidad increíbles. Y hablando de velocidad, cuidado, porque el espectacular y vertiginoso scroll puede provocar mareos al más pintado.

La leyenda de Sonic era totalmente cierta, es indiscutiblemente perfecto. Uno de esos juegos que hace de la consola el mejor invento de los últimos tiempos.









En Sonic no hay cabida para el aburrimiento. Es como mil juegos en uno, y no pararás de saltar, nadar, correr..., todo ello en los escenarios más alucinantes que te puedas imaginar.





LAS PUNTUACIONES



Plataformas

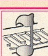
SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: No es fácil.

Nº continuaciones: Según puntos
Nº fases: 5






Todo, incluyendo el logotipo de Sega.

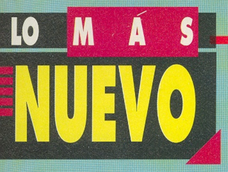





No tenerlo.







NINTENDO

Blue SHADOW

Hasta ese momento sus vidas no habían sido precisamente un despliegue de aventuras y dificultades, por lo que aquella misión se les antojó infernal.

Y es que el asalto que pretendía uno de los dos miembros del Comando Chapuza era a todas luces imposible. Pero quizás era más utópico aún el plan del otro colega, que proponía el rapto de la peluquera personal del malvado Garuda y solicitar a cambio el desmantelamiento de todas sus malvadas actividades...

Sin llegar a un acuerdo marco, los dos integrantes de la misión se lanzaron a los caminos y haciendo autostop consiguieron llegar a



ARMAS Y ENEMIGOS

A la diestra de estas aclaratorias líneas podréis contemplar en todo su esplendor los diferentes tipos de armas que podréis utilizar a lo largo y ancho del juego. Para que luego digáis que no os contamos nada.

HOBBY CONSOLAS

J.L. "Skywalker"

Ninjeramente bueno este juego de orientales armas y personajes, y occidentales argumentos nintenderos que te llevarán de la mano del más puro arcade hasta los alejados y recónditos mundos de la diversión.

Pero como dice mi amigo Baudio, mi espía en el interior de las consolas, «... no sólo de historias viven los niños... » por lo que, aplicando su afirmación, os diré que en efecto, y no en defecto, este chupi-game tiene más oro del que reluce.

Los gráficos y movimientos son realmente buenos, al igual que los efectos y las sensacionales sintonías, y la jugabilidad adicionera ronda unos límites de locura byteriana, froidiana y social, con psicólogo de regalo.

El único "contra" que tiene el juego, y no es culpa de los programadores sino de la madre Naturaleza, es que los limitados humanoides consoleros no poseamos dos manos, cuatro ojos y dos cerebros para jugar con los dos personajes a la vez y disfrutar por todo lo alto mientras intentamos entrar en una urbe futurera de malos augurios y peores malosos.

Recomendable a todas luces y golpes para cualquier usuario de tipo medio con aspiraciones a corto plazo de Ninja.

Muy bueno. Pero que muy bueno.

La Ciudad sin Ley

las cercanías de Requeteosaka, la cual se encontraba infestada de Garuda-boys, perros e incluso malas intenciones .

Llegaron al puerto con la sana intención de dar un golpe que fuera mortal para la terriblorripilante organización, pero la escasa compenetración entre ellos mismos impidió en trescientas ocasiones que la misioncilla llegara a buen puerto.

El centro de la ciudad, y en consecuencia el todominoso capo, estaban muy lejos, pero el afán de venganza y superación rebosaba por las cuatro orejas...

Nada les pararía... nadie les detendría... Al final se pararon ellos solitos, sin la ayuda de nadie. Y aquí llegas tú, con el absurdo objetivo de cumplir su misión. ¿Crees que lo lograrás?

Qúe os vamos a contar acerca de los peligros que tendrá que afrontar este sufrido ninja. ¡Pues nada, y si no que no hubiera hecho ese cursillo de ninja por correspondencia!

HOBBY CONSOLAS

The Elf

La ninjamanía ataca nuestra consola Ninjendo, digo, Nintendo. ¡Oye, es que con tanto ninja por ahí suelto, uno ya no sabe ni de hablar!.

Para empezar, os diremos que estáis ante uno de los mejores juegos ninja casca-chinacas que han pisado, pobrecita, nuestra consola en mucho tiempo. Y no creáis que exageramos ni un pelo.

Todo empieza con una presentación a lo japonés que os colocará en los propios huesos del protagonista, o protagonistas, porque he de deciros que, por si fuera poco, váis a poder jugar dos amiguetes a la vez, lo cual es una experiencia más que aconsejable tanto en terminos de jugabilidad como de durabilidad.

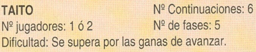
Sobre los gráficos sólo os diré que son los más bonitos, preciosistas y guapetones que ha podido ver vuestra compañera consola en bastantes meses. Y si no lo creéis, mirad las fotos, mirad.

La agilidad y precisión de movimientos del ninja o ninjas son admirables. Y luego que si scroll suave, que si buena música, que si muchos niveles , que si enemigos de gran envergadura... ¡vamos, que si un juego imprescindible!.

LAS PUNTUACIONES



Acción

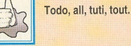


TAITO
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 6
Nº de fases: 5
Dificultad: Se supera por las ganas de avanzar.




92





Todo, all, tuti, tout.



90



Nada, pero si por casualidad le encontráis algún fallo, no dudeís en contárnoslo.



91



91



FORGOTTEN WORLDS

Parece mentira que hace tan sólo unos meses el planeta Polborientoh gozara de una completa tranquilidad y sosiego. Es increíble que unos miserables y violentos alienígenas hayan podido exterminar toda la belleza de mi mundo, del lugar en el que nací, crecí, hice la mili y formé un feliz hogar de varias docenas de hijos.

Ésto no va a quedar así, me pondré mi coraza biónica autopropulsada y recorreré todo el planeta en busca de todo extraterroide con ansias de probar la potencia de mi armamento.

Así estan las cosas cuando tú entras en escena. Cinco poco recomendables mundos esperan que asomes tu rostro para reducírtelo a un montoncillo de cenizas humeantes. Por suerte tu amiga, la tendera Lucy, tiene instaladas una serie de comercios logísticos donde podrás comprar todo tipo de ayudas para que tu camino hacia el final feliz sea un poquitin mas fácil, aunque para conseguir dinero tendrás que eleminar unos cuantos desalmados.

Por si ésto fuera poco, al final de cada mundo una mole de 400 pies de eslora hará honores a tu llegada lanzando todo tipo de impedimentos para que disfrutes de la hospitalidad de la zona.

En marcha, guerrero azul. El destino de la humanidad está en tus balas, lasers, lanzallamas o lo que lleves en este momento.

4: El gigantesco Señor de la guerra pretende cazarnos como a una mosca.

HOBBY CONSOLAS

José Luis "Skywalker"

Mucha destrucción, malos, armas y bellas vendedoras de artilugios de segunda mano encontraremos en este juego capitaneado por un héroe de cartuchos tomar e ideas firmes, que vence y convence a todo aquel usuario de Sega que se le resista.

Y no exageramos ni un bite, porque la adicción de este juego es altísima y realmente se hace dificil llegar hasta final del juego, aunque no faltarán ganas para acabarlo.

En lo que a gráficos se refiere, el juego está bien servido y éstos son, en algunos casos, excepcionales. El sonido, por su parte, no acompaña la tónica general, aunque también es justo decir que no necesita más de lo que posee.

Pero aún siendo un juego de muy alto copete hay un detalle que, aunque no desmerece, sí se hace notar y es la opción del segundo jugador, opción que parece haber sido borrada por arte de subrutina asesina en esta versión para la mediana de las "Enterprises" niponas.

En resumen, un Chachi-Game de vaticinios futuristas que rozan el caos pero... ¡¡ qué más da!!, si tenemos un superhéroe que nos defienda de las travesuras de los malignos.

Muy divertidos estos mundos olvidados.



La tienda de Lucy

Esta bella y simpática joven pondrá a tu disposición, y a la de tu dinero, gran cantidad de ayudas para facilitar tu complicada labor.

En su tienda podrás encontrar desde quince tipos diferentes de armas, hasta energía extra para nuestro cansado héroe, pasando por la compra de vidas adicionales e incluso pociones de velocidad para movernos por la pantalla como una exhalación.

Aquí os ofrecemos en exclusiva, todos los items que nuestra amable tendera os ofrecerá a lo largo de los cinco niveles que componen el juego. En cada uno de ellos os mostrará siete objetos diferentes, pero aquí os enseñamos la totalidad de ellos, nada menos que veintitrés.

¡Ah!, prestad atención porque hay tiendas en los sitios mas insospechados y algunas no se ven a simple vista.





Un Mundo Difícil de Olvidar

1: Un paramecio de considerables proporciones nos impide el paso hacia el próximo nivel.
2: Un zennie se acerca por estribor, ¡ya es mío!
5: Un bonito paraje montañoso será escenario nuestra desigual batalla.



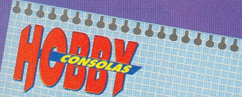




La mejor garantía de este cartucho es su increíble parecido con el original.

3: ¿Impedirán estas medusas que entremos a la tienda de Lucy?
6: Ya estamos cerca del final, un poquito más y...





The Elf

Con algo de retraso nos llega esta conversión de la popular recreativa Made in Sega, versión que aunque tiene un sistema de control un poco complicado de manejar en las primeras partidas y en la que se ha suprimido la opción de dos jugadores, es increíblemente parecida al original, lo cual ya es una garantía.

Los sensacionales gráficos y su tremenda jugabilidad elevan muy, muy alto la calidad de este cartucho, y aunque cinco niveles parezcan pocos en un principio, cuando observéis su longitud y dificultad, os van a parecer cuatrocientos mil.

Por si fuera poco, los enemigos final de fase son bastante propensos a resistir durante varias horas las ráfagas de nuestras potentes armas. Y si no os lo creéis, comprobadlo con el bichito de la fase dos, a ver qué os parece.

Por suerte, la compra de armas, energía y ese tipo de cosas, sigue fiel al original, y podréis armar a vuestro musculoso de turno hasta la rabadilla, lo cual resulta prácticamente imprescindible a la hora de eliminar a tando desalmado que anda suelto por ahí.

Si sois fans de "dispara primero y también después", el Forgotten no os fallará, os lo aseguro.

LAS PUNTUACIONES



SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5
Dificultad: Nosotros lo hemos terminado.




89



60



Los gráficos y la similitud con la recreativa.



Que no haya opción de 2 jugadores.



87





88

SHADOW WARRIORS

UN NINJA DE ARMAS TOMAR



Dos sombras se recortan en la oscuridad. El brillo de sus espadas eclipsa el resplandor de la Luna . El duelo ninja está a punto de llegar a su desenlace final. ¿Quién sobrevivirá?, sólo la noche podrá ser testigo de ello.

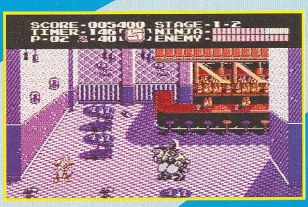
Uno de los guerreros ninja es Ken Hayabusa Dondelaya, el jefe del clan Dragon Sword y guardián de la espada sagrada, pero ¿quién es la misteriosa figura que le ha retado a un duelo a muerte?, ¿qué oscuros motivos tenía para hacerlo? Ken mira desafiante a su encapuchado enemigo. Inmediatamente las dos figuras emprenden una carrera endiablada, la una contra la otra. Un increible salto felino los eleva a varios metros del suelo, un intercambio fugaz de golpes de espada, y...

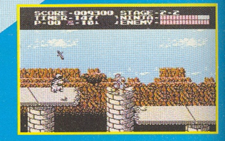
Ese fué el único duelo ninja que perdió Ken, y, junto a él, su vida. Días más tarde su hijo Ryu recibió una carta con intrucciones claras y concisas, ".. si perezco en mi próximo y misterioso duelo, coge la espada sagrada y márchate a Estados Unidos. Tienes que contactar con el arqueólogo Walter Smith, él sabe todo...".

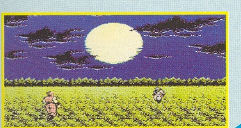
Aquí es donde entras tú en escena, con la obligación de ayudar a Ryu. Juntos debéis vengar a su padre y aclarar este enigma.

La habilidad de nuestro protagonista te será de gran ayuda a la hora de enfrentarte a los diez mil y un peligros que acecharán en cada pantalla.Por suerte, unas lamparillas mágicas distribuidas por todo el mapeado te proporcionarán varios items en forma de poderes mágicos, fuerza espiritual, paralizador temporal, bonificaciones, recargadores de energía, vidas extra o una aureola de fuego que nos hará inmunes.

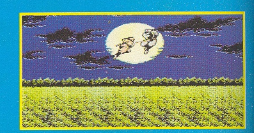
Pero quizás todo ésto no sea suficiente ni para un ninja tan arrojado como tú... ¿Te atreves a intentarlo?



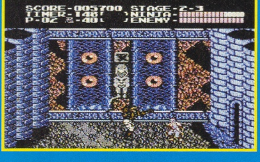




Los dos ninjas se encontraron frente a frente. Sus miradas se cruzaron durante un instante, que pareció una eternidad. De pronto, como una exhalación, se lanzaron el uno contra el otro...

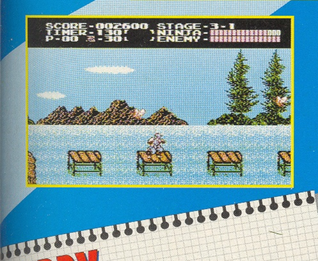






Nuestro valeroso compañero no le teme a nada. Tan pronto se enfrenta a un enemigo dos veces más alto que el, como se sube de un ágil salto a lo alto de una farola.
Y no digamos nada si se trata de saltar de tronco en tronco sobre un peligroso río.
No hay nada que se le resista a nuestro colega ninja.





HOBBY CONSOLAS

J. L. "Skywalker"

Realmente magnífica esta película computerizada con opciones de juego que nos presenta Taito sobre las andanzas vengadoras de un juvenil personaje tras la muerte de su padre.

Y digo «... película computerizada con opciones de juego... » por la cantidad de secuencias animadas que existen fuera de lo que es el desarrollo de la partida y que nos va narrando, paralelamente a lo que hacemos en el Game, el devenir de esta historia de venganzas.

Pero no sólo esas secuencias llenarán tu ansiedad consolera, ya que te verás sorprendido también por sus buenísimos gráficos y efectos sonoros, envueltos todos ellos en una adicción que te anexionará, pegará o fundirá al aparato, convirtiéndote en una masa viscosa y deforme. Vamos, que no te va a reconocer ni tu madre cuando te traiga la cena.

En fin, os lo recomiendo hasta que las averías os separen, ya que pocos cartuchos os harán disfrutar tanto en las citas que habitualmente tenéis con vuestras Nintendo.

Un niponero cartucho de tintes melodrámaticos con garantía ninjera y película de regalo. Excelente.

ARMAS



Que la fuerza espiritual sea contigo. Desde luego, te conviene, porque en función de la fuerza espiritual que dispongas podrás hacer uso de poderes que arrasarán a cualquier enemigo. Hay cuatro poderes diferentes: 1.Estrella danzante. Gastará tres puntos de energía espiritual. Sólo actúa en línea recta. 2.Resplandor flamígero. Te restará cinco puntos. Obtendrás un efecto devastador a modo de explosión. 3.Aspa volante. Resta otros cinco puntos. Atraviesa a los enemigos y vuelve hacia tí como si fuera un boomerang. 4.Salto Óptico. También gasta cinco puntos. Solo te será de utilidad para eliminar a los individuos que están por debajo de tí.

HOBBY CONSOLAS

The Elf

Muchachos, estamos nada más y nada menos que ante la conversión para Nintendo del archipopular Shadow Warriors, ¡casi nada!.

Partiendo del popular argumento de "ñasca ñasca hasta que te cargues a toda la basca", este cartucho no puede presumir precisamente de originalidad, pero aporta los tres elementos que todos buscamos en un buen juego: diversión, diversión y un pco más de diversión.

En fin, que con este Shadow Warriors tenéis totalmente garantizadas largas jornadas de enganche al contriol pad de vuestra amada consola.

Además, con veinte escenarios a vuestra disposición, diferentes armas, un movimiento para quitarte el hipo y unas cancioncillas la mar de pegadizas, seguro que váis a disfrutar más que un tonto con un moco.

Mención especial para las secuencias animadas que dan comienzo y fin a cada fase.

Todos estos deetalles y alguno que seguro nos dejamos en el tintero, logran convertir a este cartucho de Tecmo en una auténtica superproducción.

LAS PUNTUACIONES



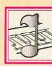
Arcade

TECMO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Ser Ninja nunca ha sido fácil.
Nº continuaciones: infinitas
Nº de fases: 6 (20 niveles)





Que tenga tantos niveles. La agilidad del ninja.



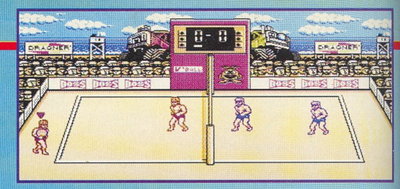


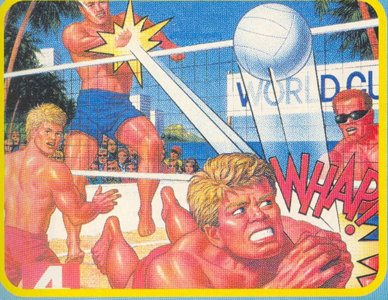
Tener que empezar desde el principio de cada nivel cuando te matan.


90

89

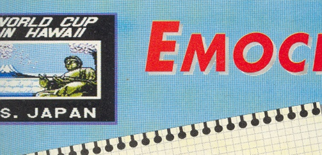






Super Spike VOLLEYBAL

EMOCION A PLENO SO



HOBBY CONSOLAS

The Elf

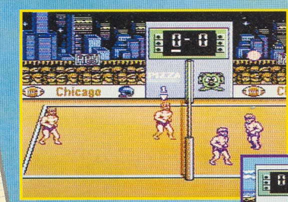
El vóleibol playero arrasó el verano pasado. Esta modalidad en la cual los equipos están formados por dos jugadores no ha querido perder la oportunidad de aparecer en nuestra Nintendo y brindarnos la oportunidad de sentirnos los ases de las playas domingueras.

Muchas opciones para que puedas modificar el juego a tu antojo: número de sets, pareja de jugadores,lugar del partido y varias cosillas más, dan paso a un juego que sorprende por su sencillez de manejo y gran parecido con el deporte real.

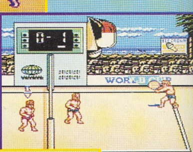
Es rverdaderamente espectacular y emocionante ver machacar a nuestros jugadores, así como volar hacia una pelota que parece fuera de nuestro alcance.

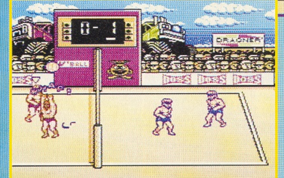
La tensión y los nervios van aumentando poco a poco, hasta que la pericia y habilidad de un equipo prevalece sobre la del otro.

Gráficos coloristas y muy bien definidos, un sonido a la altura de las circunstancias y unas cotas de adicción bastante generosas, hacen de este juego un elemento indispensable para los forofos del deporte y los fanáticos de la diversión, en una palabra, para todos los que poblamos este mundillo consolero.



Gracias a este juego podrás disfrutar de las mejores playas del mundo sin moverte de casa.







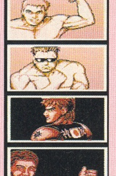
El vóleibol inunda las playas de todo el mundo. Pero no el vóleibol típico, ése en el que participan seis jugadores por equipo, sino la modalidad playera en la que sólo compiten dos parejas.

Podrás comenzar con algunas sesiones de entrenamiento para familiarizarte con este deporte, para luego participar en las competiciones norteamericana o mundial.Hasta cuatro jugadores, con el correspondiente adaptador podrán participar en el juego.

También está a vuestra elección la pareja de jugadores y el número de puntos a marcar. Igualmente se pueden variar el número de sets, las reglas de saque y la puntuación, lo que convierte a este juego en una fuente de diversión casi ilimitada.

Pero lo más llamativo de este cartucho es que, a diferencia de otros simuladores de este estilo, se deja jugar con una facilidad pasmosa, tanto a la hora de sacar, como de machacar o de realizar cualquier tipo de acción de esas que convierten al vóleibol en un deporte altamente excitante y espectacular.

Ahora que ha pasado el verano y las vacaciones, no podemos más que recomendaros este cartucho. Además de disfrutar como locos tendréis la orilla del mar al lado de vuestro monitor. ¿Os apetece?.




Vaya par de dos

Cada una de las cuatro parejas que podéis elegir para defender vuestro honor en el campo, tiene ciertas características que las diferencia del resto:

George y Murphy: campeones de todos los trofeos playeros de los últimos cincuenta años. Veloces, buenos rematadores, estupendos defensas. No tienen ningún punto flaco. Recomendados para principiantes.

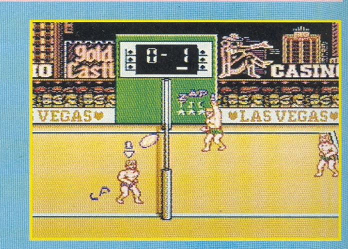
Al y John: Antiguos soldados del Vietnam, galardonados por sus feroces avanzadillas en forma de cuña. La fuerza de esta angelical pareja a la hora de machacar en la red desbordará al contrincante más osado.Su velocidad y defensa deja mucho que desear.

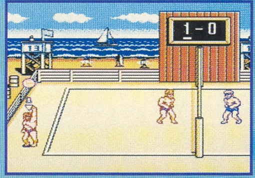
Billy y Jimmy: Como alguno habrá podido deducir, son los protas del Double Dragon. Sus grandes dotes karateko-callejeras les confieren una defensa sublime y difícil de rebasar. Su punto débil es machacar la bola, pive.

Ed y Michael: Conocidos por su increíble velocidad en la pista, que hace creer al adversario que hay una docena de jugadores en la cancha. De todas formas la potencia de lanzamiento no es su fuerte.









Los músculos se tensan al máximo, la bola vuela hacia lo alto, cae... un tremendo manotazo la envía al otro lado de la cancha.

HOBBY CONSOLAS

J.L. "Skywalker"

Directo desde las playas más cálidas del trópico llega hasta nuestra pantalla de bites cuadrados este simulador de vóleibol, el cual, a base de mamporros baloneros te hará saltar, tirarte o, por qué no, ganar algún que otro partido.

Sin duda lo que más destaca a primera vista es, taurinamente hablando, la buena estampa gráfica de los atléticos jugadores, así como todos sus ágiles movimientos, y la excelente ambientación de las canchas.

El tercio sonoro no tiene "peros" y sí muchos "pros" con alegres melodías y muy buenos efectos sonoros. Pero donde el cartucho tiene las mayores defensas es en la suerte de jugar, donde la faena es culminada con muy buenas maneras, es decir, si la jugabilidad adicionera tuviera manos te cogería de los pantalones e impediría que te alejaras de tu consola.

En definitiva, otro clavo bien puesto por Nintendo y sus secuaces para que podamos disfrutar durante todo el año de un deporte de verano sin que acabemos con quemaduras de octavo grado... ¡Y además pueden gamear cuatro jugadores a la vez!.

Adictivo y muy superrecomendable.

LAS PUNTUACIONES



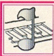
Deportivo

TECHNOS
Nº jugadores: 1 a 4
Dificultad: Escoge bien la pareja.
Nº continuaciones: infinito
Nº de fases: 3



83


La sensación de realismo. Pueden participar hasta 4 jugadores a la vez.




76


Que no te guste este deporte.

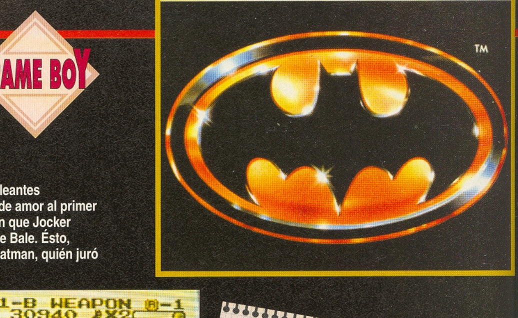


86


84

LO MÁS NUEVO





Una vez más Gotham City y sus maleantes protagonizan esta bonita historia de amor al primer golpe de capa, que surgió el día en que Jocker asaltó el museo en busca de Vickie Bale. Ésto, lógicamente, no le gustó nada a Batman, quién juró no dejar rastro del maleante en cuestión en miles de pixels a la cuadrada.

Y así se inició tamaña cruzada en pos de la restauración del orden y la paz en la geografía gothamesca. Pero Jocker no se dejaría vencer, aunque para ello tuviera que mandar a sus abnegados guerreros en su defensa y acabara ejecutando el plan más utilizado de la historia: el plan B.

Y, mira por dónde, ante semejante marrón es cuando te ponen la Game Boy en las manos y te dicen: "¡Ale, majo. Arréglatelas como puedas!". Y tú encantado, claro.

STAGE 1-B WEAPON -1
SCORE 30940 X2

BATMAN

CUANDO LLEGA LA NOCHE



J.L. "Skywalker"

Batmanizante a todas luces de colores este oscuro personaje de limpio corazón, que atrapa a diestro y siniestro ladrones, usuarios de Game Boy y costipados en general.

Y es que el juego no es para menos. Aunque sus gráficos no sean de chupinazo sanferminero, si están bien realizados, por lo que son en todo momento visibles a una jugabilidad altísima que puede llegar a absorberte los sesos si, osado tú, escuchas la sensacional banda sonora que posee.

Muy batbueno, para deleite y disfrute de la peña mitómana del ciego animal en su versión humanizada. No lo dudes.

HOBBY CONSOLAS

The Elf

Nunca dejará de sorprenderme esta Game Boy, ¡vaya jueguecito que se han marcado los señores de Sunsoft, creadores de la estupenda versión NES!.

Os recomiendo y obligo a jugar con los cascos conectados. ¡Qué sonido tiene este juego!, de lo mejorcito que se ha oído para esta consola... yo diría que lo mejor.

Si hablamos de jugabilidad nos encontramos ante una auténtica obra maestra de la diversión. Y teniendo en cuenta la cantidad de fases del jueguecito, os garantizo días y días de disfrute murcielaguesco.

Si os acabáis de comprar la Game Boy, ya sabéis el juego con el que empezar vuestra colección.

¡Tres hurras por el pequeño gran Batman!.

LAS PUNTUACIONES


Plataformas

SUN SOFT
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: infinit.
Nº de fases: 5
Dificultad: Mitad torrefacto, mitad natural.




86

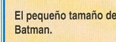


91



92


El número de fases y su gran sonido.


El pequeño tamaño de Batman.

90



G-LOC

Los señores del aire

Detrás!!!, detrás!!!...BOOOMMM!!!. Un respingo sobre la silla, los cascos caen al suelo y una voz anuncia que el alumno Walker está suspendido en vuelo asistido por ordenador. No era un examen fácil. G-Loc empleaba nueve escenarios diferentes en los que la complicación y el número de enemigos-objetivo crecían gradualmente. No, no era nada fácil, ni siquiera en el nivel de principiante.

Sentarse frente al Loc presuponía un dominio absoluto de Afterburner, o lo que es igual, templanza, serenidad, movimiento y puntería. Más o menos las virtudes que debe reunir un piloto de caza tecnológicamente avanzadísimo.

Y por todo lo dura que era la prueba, que destrozaba todo tipo de nervios y capacidad psíquica de aguante, G-Loc se había constituído en el más divertido y espectacular ensayo de caza con máquina consola de tercera generación.

Todo el mundo quería practicar con G-Loc. Poe eso la NASA tuvo que realizar este simulador para la Game Gear.

HOBBY CONSOLAS — **The Elf**

Este discípulo del Afterburner y conversión de la recreativa de Sega no ha sabido aprovechar del todo las posibilidades lúdicas que todos esperabamos de él.

El juego no está mal, es jugable y esas cosas, pero se podía haber mejorado el tema gráfico, un poco soso, y el movimiento y el scroll, un tanto bruscos e irreales.

Si consigues salvar todos estos inconvenientes, podrás disfrutar derribando aviones, tanques, barcos y todo lo que se te ponga por delante.

Pero si conoces a fondo la recreativa, échale una ojeada antes, no sea que luego te lleves una pequeña sorpresa.

Desde luego diversión no te va a faltar, pero deberás poner algo de tu parte.

Quizás el mayor punto débil de este programas sean los gráficos, que son más bien escasos y poco llamativos.

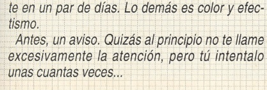
HOBBY CONSOLAS — **Giancarlo Vialli**

Sega demuestra una vez más que tiene un absoluto control sobre las técnicas de combate en vuelo.

Afterbuner y, ahora, G-Loc totalizan la rapidez de acción y movimiento exigibles a un simulador de este tipo, al tiempo que proporciona toda la marcha espectacular de los Top Guns de las máquinas.

No intentes buscar un momento de respiro, en G-Loc no hay descanso, ni por parte de la música, trepidante, ni por la de la adicción, culminante en un par de días. Lo demás es color y efectismo.

Antes, un aviso. Quizás al principio no te llame excesivamente la atención, pero tú intentalo unas cuantas veces...



LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Según la misión.

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5






Te deja elegir la fase y pueden jugar dos consoleros.






El tema audiovisual.



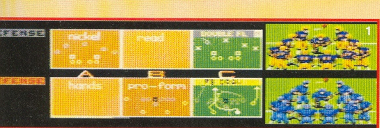




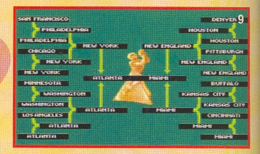
El casco le pareció pesar treintaitres veces más de lo normal cuando la horda de defensores se le echó encima. Se levantó como pudo, miró, también como pudo, a la gente que enfervorizada gritaba y en ese mismo instante decidió hacerse zapatero. Pero algo le hizo cambiar de opinión cuando, desmoralizado, se retiraba del campo. En efecto, un niño de unos diez años portaba una foto de él tamaño macro-poster mientras llorando veía a su héroe camino de la zapatería.

El jugador se detuvo conmovido y miró a su entrenador, que, zapatilla en mano, le esperaba en la banda para "aconsejarle" convenientemente. Inflado por las arengas del público y el viento que, peliculeramente, le azotaba la cara, se le puso el casco al revés por tanta emoción. Alertado por un compañero resolvió el problema y se dirigió al lugar donde el resto del equipo intentaba reconstruir la táctica que su entrenador, John Madden, les había dado en forma de puzzle.

Sacando fuerzas de flaqueza y arrojo de un bolsillo, salió nuevamente al campo de juego. El



AMERICAN FOOTBALL
John Madden



HOBBY CONSOLAS

J.L. Skywalker

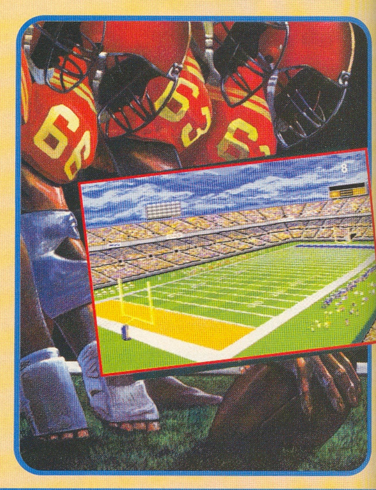
Espectacular nos ha salido este Chachi-Game deportivo de orígenes transatlánticos que llega ahora a nuestras pantallas consoleras.

Espectacular porque es verdaderamente increíble el realismo alcanzado, si bien hay que reconocer que los ingredientes que se hanutilizado para prepararlo han sido de muy Top Quality (alta calidad). Así, tenemos una alucinante perspectiva y movimiento del campo (ambos merecen una mención aparte), un sistema de juego realmente real, unos gráficos, que si bien son escasos cumplen perfectísimamente su misión, y unos efectos sonoros que harán sentir a más de uno los golpes que reciba su pixelado jugador.

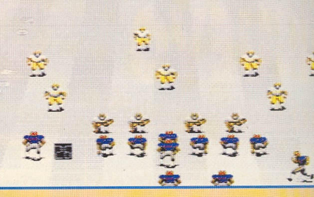
Si mezclamos todo ésto en hábil cocktel veraniego, obtenemos un cartucho de "pros" increíbles, con golpes, carreras, y puntos llenos de una emoción que puede subirte la adrenalina hasta límites insospechados.

En cuanto a la jugabilidad del tema os graznaré guturalmente que depende de la cantidad de interés que despierte en vuestras neuronas del extrarradio este deporte Yanqui. No existe término medio, si os gusta os entusiasmará, pero si por el contrario no os llama demasiado la atención, os digo sinceramente, con la mano en la ceja, que lo probéis.

Un juego que se merece un TOUCHDOWN por todo lo alto.

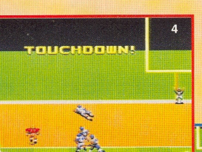


Última salida: TOUCHDOWN

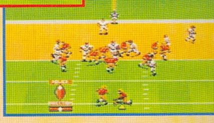


árbitro dió la señal, el balón le llegó a las manos, levantó la vista y lanzó con todas sus fuerzas un patadón que dirigió el balón hacia el hombre más adelantado. La gente ya no gritaba, graznaba. El jugador recibió la bola y corriendo llegó hasta la línea de fondo. El Touchdown se había producido. Y con él, una nueva victoria.

En ese momento se dió cuenta que él no había nacido para zapatero, sino para héroe del fútbol americano.







1- TÁCTICAS: A través de las ventanas podremos seleccionar el Set de jugadores que van a participar, la formación y la estrategia que desarrollarán.

4 y 7- TOUCHDOWN: nos dará 6 puntos y la posibilidad de conseguir otro con un lanzamiento directo.

5- PERSPECTIVA: El grado de realismo alcanzado en la perspectiva del campo es verdaderamente increíble.

6- ESTADISTICAS: Entre los tiempos y el final del partido, el propio John Madden nos presenta las estadísticas de juego de ambos equipos.

8- ESTADIO: El campo estará repleto de aficionados que vibrarán con nuestro juego.

9- PLAY OFF: Podrás disputar una liga completa de Play Off hasta intentar llegar a la gran final de la Superbowl.

11- VENTANAS DE PASE: Cuando seleccionemos alguno de los tipos juegos en carrera que existen, dispondremos de una ventana que nos indi[...] qué jugadores podremos pas[...] balón.

12- EL CAMPO DE JUE[...] Dependiendo de las condic[...] atmosféricas podrás disp[...] partidos con lluvia, barro o ni[...]

HOBBY CONSOLAS

The Elf

Aunque el fútbol americano ha sido hasta el momento un deporte minoritario en nuestro país, seguro que a partir de ahora se va a convertir poco menos que en el deporte nacional. Y los culpables van a ser los muchachos de Electronic Arts por haber hecho un juegazo como éste.

Todo el ambiente, emoción y características de los partidos reales están perfectamente conseguidos en este de mentira, lo que se ha logrado gracias a que durante el desarrollo del juego se nos ofrece la posibilidad de elegir entre un montón de estrategias, defensas, ataques, tiempos muertos y muchas cosas más sin que tengamos que comernos excesivamente el coco. Vamos, que resulta bastante sencillo de jugar.

En cuanto a los gráficos tan sólo diremos que el scroll del campo en tres dimensiones, por su increíble realismo y suavidad, va a dejar a más de dos con la boca babeante. El único fallito del John Madden es la lentitud a la hora de pensar las jugadas del equipo adversario, lo que le resta un poco de dinamismo al juego.

Todo lo que podéis esperar de este deporte, y un poquito más, está incluido en este cartucho. Bueno, sólo faltan las animadoras. Y es que no hay nada perfecto.

LAS PUNTUACIONES


Deportivo



Dificultad: "Haberla ,hayla."

Nº continuaciones: 0
Nº de fases: No tiene.








87



La increible perspectiva conseguida y su altísima jugabilidad.



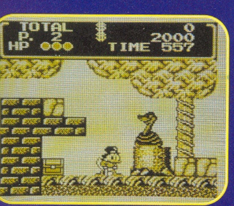
Que éste no sea un deporte excesivamente popular en nuestro país.

86



¡Vaya con el tío Gilito!

PATO Aventuras



La avaricia de nuestro emplumado amigo no tiene límites, ya no se conforma con todas sus riquezas. Ahora quiere conseguir los cinco tesoros más preciados de todo el mundo y va a poner todo su tiempo y empeño para conseguirlo.

Menos mal que sus amigos le van a ayudar constantemente, sus sobrinos le proporcionaran pistas, el pato piloto le transportará por los aires y algunos amables personajes que ya descubrireis vosotros mismos le echarán una mano en algunos momentos..

El Amazonas, la tenebrosa Transilvania, las misteriosas minas de Africa, el Himalaya y la Luna serán los escenarios que el intrépido pato recorrerá, o al menos lo intentará, para conseguir los valiosos tesoros que esconden dichos parajes.

¡Ale, a saciar el impetu aventudineroso del pato ricachón!

HOBBY CONSOLAS

The Elf

Las patoaventuras llegan a tu Game Boy, avaladas por la presencia del carismático tío Gilito.

Este mini-cartucho es una versión retocada en cuanto a mapeado de la versión NES y posee todos los ingredientes que caracterizan a los juegos de plataformas.

Y no hay mucho más que decir, ya que no posee ninguna novedad que resaltar: tiene detalles majos, te deja elegir nivel, es una mezclilla de videoaventura y resulta muy, muy adictivo, pero se echa en falta un poco de originalidad. Sin embargo, no cabe duda de que resulta divertido.

Tened cuidado porque como el tío Gilito se entere de que estáis jugando con él es capaz de cobraros dinero.



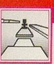
J.L. "Skywalker"

Los picos más familiares de la historia de Walt Disney se dan cita en este cartucho de diversiones varias y escenarios indianescos que te transportarán hasta el mágico mundo de los dibujos animados.

Escenarios misteriosos, llenos de tesoros y trampas te esperan en una carrera de buenos sonidos, mejores gráficos y jugabilidad aterradora que incluso te harán pensar, aunque sólo sea por una vez.

Un sensacional y divertido acierto que os va a hacer pasar millones de horas frente a vuestra portátil de botones púrpuras. Recomendado para cualquier usuario que tenga pico.

LAS PUNTUACIONES


Plataformas



CAPCOM — Nº Continuaciones: 0
Nº jugadores: 1 ó 2 — Nº de fases: 5
Dificultad: Tan grande como las riquezas del tío Gilito.




87


El poder elegir el nivel en el que comenzar.



82



Muy parecido a otros muchos juegos.

85


86

HOBBY CONSOLAS

J.L."Skywalker"

Un argumento policiaco da vida a este juego académico, de clases particulares, con los más locos instructores de la policía atariana para que aprendas a impartir el bien, el mal y el bacalao.

Pero no te preocupes, pues aunque la dificultad es altísima, lógico si se piensa que el bien no se puede hacer todos los días, la adicción que produce la consola te hará persistir en el empeño de llegar hasta el final...aunque para ello debas detener a toda la ciudad.

Y es que gráficamente responde muy bien, tanto en scroles, decorados o personajes, como en el aspecto acústico con sus increíbles digitalizaciones de voz.

Un latigazo de adicción. Adictivi Wonder.



HOBBY CONSOLAS

The Elf

El APB de Lynx es uno de esos juegos que enamora por su jugabilidad, adicción y sentido del humor, aunque no por su espectacularidad gráfica.

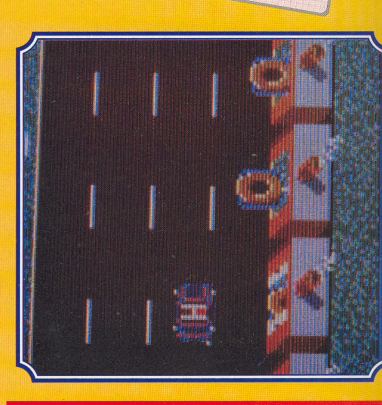
Patrullar las calles con nuestro cochecito de policía es algo increiblemente divertido: capturar ladrones, detener vehículos, coger donuts... una auténtica gozada. Y por si fuera poco, tiene un sonido de autténtico lujo, con una cantidad sorprendente de digitalizaciones.

La guinda final la ponen las secuencias animadas entre niveles y el final de la partida, que no os vamos a desvelar para que lo descubráis vosotros mismos.

De lo mas adictivo y gracioso que puedes encontrar para tu Lynx.

APB

La dura vida de un policía



La vida policíaca es dura y arriesgada como pocas. Nuestro amigo Bob, no sabe lo que se le viene encima, acaba de graduarse en una academia de policía y rápidamente ha sido reclutado para empezar su tarea como defensor del bien.

Para colmo ha ido a parar a la jefatura más dura y exigente de toda la ciudad. Su primera práctica será conducir un coche de policía, pero pronto vendran asuntillos más difíciles: detener a gamberros tirabasuras, conductores borrachos, motoristas de asalto y listillos del volante, e incluso capturar a algún que otro peligroso gangster. ¡Ah! y todo ésto cometiendo las menores infracciones posibles y en el tiempo designado, o si no se verá las caras con el temible y efusivo sargento, lo que provocará su despido inmediato.

Por suerte Bob podrá ayudarse de ciertos objetos y lugares como los famosos donuts, para ganar tiempo extra, bolsas de dinero, que pueden contener desde simples, pero necesarios puntos hasta temibles trampas explosivas.

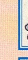
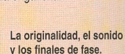
Un detalle triste. Este juego posiblemente no saldrá hasta Navidad.

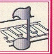
LAS PUNTUACIONES

Arcade

TENGEN (ATARI)
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 16
Dificultad: Lo suficiente como para enganchar.






La originalidad, el sonido y los finales de fase.





No hay continuaciones ni palabras clave.




80







El ataque que se estaba fraguando era, sin ningún género de dudas, el más maloso y super-villano de los últimos años. Spiderman lo sabía y por ello decidió dar un míting ante sus conciudadanos y avisarles del peligro que se les acercaba.

El pueblo le apoyó en todo momento hasta que pidió voluntarios, instante preciso en el que todos los ciudadanos

LA IMAGEN DEL HOMBRE-ARAÑA



J.L. "Skywalker"

No se han esmerado demasiado esta vez los muchachines de Sega con la presentación de este superhéroe en las pantallas consoleras.

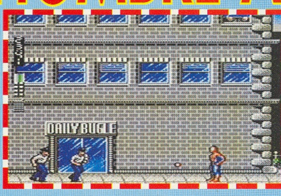
Y es que lo primero que llama la atención es el descontrol que se monta uno cuando intenta llevar a buen puerto a este aracno..., no sé si fóbico, personaje.

Después, todo hay que reconocerlo, el octópodo empieza a dejarse manejar y puede llegar a ser un espectáculo el mero hecho de contemplar cómo se desplaza por la pantalla intentando hacer realidad los movimientos que todos nos hemos imaginado en los tebeos.

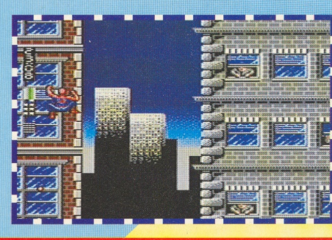
Lo que ya no logra destacar tanto, siquiera en la última partida, es el propio juego, que se torna tedioso en alguna de sus fases. Aún así, mantiene la tónica media de los lanzamientos actuales, es decir, gráficos y sonidos aceptables y una jugabilidad ligeramente alta.

En fin, un game de heróico protagonista y viles villanos que no te sorprenderá pero que sí puede llegar a distraerte mientras intentas cumplir con la misión que te ha encomendado algún dios del Olimpo de los super-héroes.

Disfrutable.



Prueba de la mala imagen que el superhéroe posee en la ciudad es ésta fotografía en la que se muestra a dos agentes del orden intentando detener al arañoso. Más vale que le ayudéis por que si no...



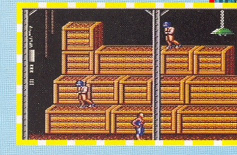


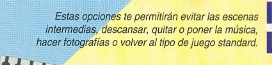
recordaron que tenían una cita muy importante.

Indignado, el arañero personaje levantó el puño izquierdo por error, y sin acordarse de cómo las gastan en aquel país grande y libre, fue agredido verbalmente gracias a la sospechosa apariencia que mostraba vestido de rojo y con el puño en alto. Así, Spiderman fue apartado de la élite de los todopoderosos. Los niños ya no podrían coleccionar sus cromos o cómics, y no volverían jamás a comer el pastelillo que llevaba su nombre..

Bajo los acordes de la banda local que tocaba melancólicamente "El cocherito leré", se prometió que lavaría su imagen con jabón Lagarto hasta que el vulgo reconociera sus méritos como Yanqui de "pro".

Y la oportunidad se le presentó rápidamente. Afortunadamente Sega no tardó en hacer un cartucho en el que le dio la oportunidad de resarcirse.





Estas opciones te permitirán evitar las escenas intermedias, descansar, quitar o poner la música, hacer fotografías o volver al tipo de juego standard.

El pozo te hará perder más energía de la que te gustaría

Los enemigos de final de fase son bastante feos y molestos. ¡¡Pasa de ellos y no tengas escrúpulos !!.

HOBBY CONSOLAS

The El

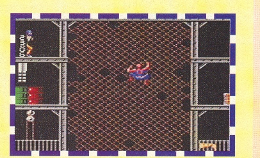
Ya era hora de que apareciera Spiderman en la pantalla de nuestras consolas, aunque quizás podía haberlo hecho de una manera un poco más espectacular. Un super héroe como éste hubiera merecido un juego supertrabajado, acorde con la fama y popularidad del mítico Peter Parker, alias Spiderman.

Unos gráficos más que discretos, pequeños y no muy elaborados intentarán desanimaros en la primera partida, sumándose a esto un sonido también bastante mediocre. Si pasáis estos detalles por alto os encontraréis ante un jueguecito entretenido, resultón, pero nada más.

Afortunadamente, nuestro protagonista está dotado de la gran habilidad que ha hecho famoso al personaje de cómic y sus movimientos, tanto trepando por las paredes como desplazándose por los aires con la tela de araña, son sin duda el punto fuerte del juego.

Si sóis unos fans incondicionales del arácnido, este juego os resultará entretenido, y si le cogéis el punto, puede que hasta llegue a engancharos durante algunas partidas.

Mucho personaje para un juego del montón.



LAS PUNTUACIONES



Acción

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Ni fú, ni fá.

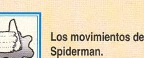
Nº continuaciones: 6
Nº de fases: 5



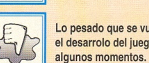


75





Los movimientos de Spiderman.



Lo pesado que se vuelve el desarrolo del juego en algunos momentos.







LYNX

EL REGRESO DE PACMAN

PACLAND

El hada buena Maricopi se encuentra en un gran lío: debe atravesar Pac Land para llevar un mensaje urgente allende los mares.

Os preguntaréis, ¿y dónde está el lío?. Pues está en que las cosas no van muy bien en el antaño bonito país de Pac. El enemigo fantasmoideo y su séquito de aparecidos multicolor inunda toda la zona. Por suerte, Pac Man, nuestro héroe del alma, se ha ofrecido voluntario para ayudar a Maricopi y la transportará bajo su colorada gorra de la talla 54.

Los acogedores parajes de Pac Land serán escenario de esta bella gesta. Fantasmillas de todo tipo, señores motorizados, pilotos, saltimbanquis y demás pintoresca fauna pretenden arruinar la carrera de nuestro protagonista y su acompañante.

Ayudas como sombreros mágicos, invisibilidad y esas cosillas que nos hacen felices por unos instantes, las encontraréis desplazando los objetos precisos: cubos de basura, cáctus, etc. ¡Ah!, y tened cuidado porque el tiempo va en contra vuestra.

Calaos la gorra y poneos en marcha porque os queda un largo y dificultoso camino, amigos.

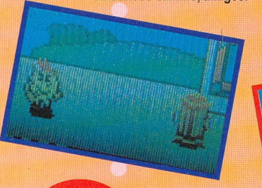


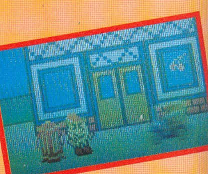
The Elf

Después del Ms. Pacman llega el Pacland para la Lynx. Esta muy buena conversión de la recreativa que Namco creara hace mucho tiempo llega en un buen momento, pues echábamos de menos juegos para nuestra consola tan simpáticos y con un protagonista tan carismático y archipopular como Pacman.

Si os gustan los retos divertidos, jugables, adictivos, con escenarios de lo mas "cute", con tesoros por descubir y hadas que transportar, estáis ante el juego de vuestros sueños.

Un auténtico clásico del sombrero a las botas, las de Pacman, claro.







J.L. "Skywalker"

Quien no conoce al Pac-man no puede considerarse todavía un consolero de pro. Por ello, para llenar ese vacío, nos llega, con indudables orígenes maquineros, la versión portátil con notables mejoras tanto para el bien del usuario como para el propio cartucho.

Mejoras gráficas que amenizan las vistas con suaves y múltiples scroles simultáneos, sonidos y melodías simpatiquísimas y una dificultad robusta y, a largo plazo, superable, que no te permitirá dejar de mirar a la pantalla hasta que, ¡oh, desgracia!, se te acaben las pilas.

En definitiva, se trata de un juego que aunque no llega a Chachi, si lo hace hasta Chupi para nostalgía de los viejos rokeros y para deleite de las nuevas generaciones. Si puedes no te lo pierdas.

LAS PUNTUACIONES

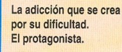


Arcade

NAMCO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Jorobadillo.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5


 80


La adicción que se crea por su dificultad.
El protagonista.


70


No hay continues y es un poco dificilillo.

 87

84



MIS AMIGOS LOS FANTASMAS

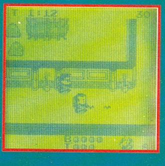
GAME BOY

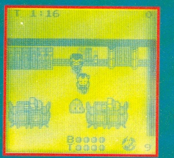
GHOSTBUSTERS II

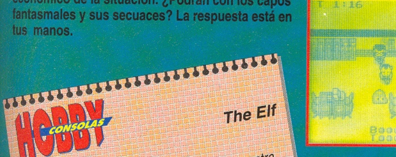
La ciudad se oscureció y los fantasmas decidieron retomar el pulso de la historia con otra rebelión de altos vuelos: la rebelión de los mocos pegajosos.

Se extendieron con la misma facilidad con que se escala el Himalaya y arrebataron a los pobres homínidos sus hogares, dulces hogares. Pero la humanidad no podía permitir tan grave afrenta, como anteriormente lo hiciera con los culebrones televisivos, por lo que llamaron a los más capaces del mundo conocido... Los Cazafantasmas.

Veloces, altivos y ruidosos irrumpieron en el mundo de los ectoplasmas con la única idea de sacar provecho económico de la situación. ¿Podrán con los capos fantasmales y sus secuaces? La respuesta está en tus manos.







HOBBY CONSOLAS

The Elf

Otro juego peliculero que llega a nuestra consola. Y la verdad es que estos cazafantasmas nunca habían salido tan favorecidos en un videojuego.

La idea del argumento es bastante original y lo vamos a pasar en grande disparando y atrapando fantasmas como locos.

Además el cartuchito en cuestión tiene unos gráficos muy simpaticones y graciosos, sobre todo los de losprotagonistas. Unos FX y melodías totalmente correctos y una jugabilidad de esas que crean afición.

Si te gustó la peli, esta versión para la Game Boy te encantará.

HOBBY CONSOLAS

J.L. "Skywalker"

Por arte de programa mágico llega hasta nosotros la versión de la malosa película, en forma de divertido arcade matafantasmas, para uso indiscriminado de la muchedumbre tromundera.

Muchedumbre que se verá recompensada con los agradabilísimos gráficos, que rebosan simpatía por su diseño caricaturesco, y por un sonido de medias altas que amenizan, que no enganchan, unas partidas llenas de trampas y mocos ectoplásmicos.

Muy bueno, en general, pero demasiado repetitivo en su desarrollo nos ha salido este game peliculero de parejas protagonistas, intangibles enemigos y claros objetivos.

Pudo haber sido... y lo medio fue.

LAS PUNTUACIONES



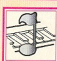
Acción

ACTIVISION
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: No se puede ir de fantasma.
Nº continuaciones: 6
Nº de fases: 13



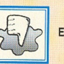
92


Que es muy gracioso.



90




Es un poco repetitivo.



91

91





SPEEDBALL

Mete gol como puedas

Decir Speedball en cualquier lugar de la galaxia significaba para los humanos, humanoides y demás razas exterráqueas, espectáculo, diversión y puñetazos. Para mí, pobre gladiador de ese circo, aquella palabra me recordaba que lo único que me quedaba propio era el orgullo, porque hasta mi inocente alma se la habían llevado, pegada a sus puños, los salvajes que tenía por contrincantes.

El último día, cuando saltaba al rectángulo de juego, un noble espectador me pidió que le mirara. En ese momento me tiró un bote de Mecachis-cola a la cara, por lo que acatando el reglamento, me genuflexioné y le dí la razón.

Aquella actitud mía fue el detonate del posterior comportamiento de los que rodeaban al anterior aficionado, que viendo como asumía la reprimenda no dudaron en criticarme abiertamente. Mi cara quedó desfigurada, por lo que a partir de entonces tuve que utilizar un casco que recubría por completo mi semblante... y todo por intentar meter la bola de acero macizo en los portales y hacerles pasar un rato agradable.

¡Ah, se me olvidaba!, a partir de aquel día me llaman "cara bote".

HOBBY CONSOLAS

J.L. "Skywalker"

Con el aval de los Bitmap Brothers llega hasta nuestras pantallas consoleras un futurible deporte de mamporros donde los humanos se dejan llevar por el amor eterno que se suele proyectar sobre esos seres que nos cierran el camino de la fama, la gloria o la enfermería.

Esta metálica conversión, a mitad de camino entre el fútbol y el balonmano que tanto gustara en sus anteriores versiones, posee unos decorados bastante buenos y unos personajillos pésimos, pues existen momentos en los que no sabemos a ciencia cierta si está corriendo, saltando o cayéndose. Los FX sonoros y las melodías están muy bien y la jugabilidad es alta, aunque hay que dar un pequeño tirón de orejas a sus creadores por la lenta respuesta del muñeco biteado que controlamos.

El mamporro-game resultante, en resumidos golpes, entretiene, que no entusiasma, y te puede hacerlo pasar muy bien si en la opción de dos jugadores te enfrentas contra ese amigo que te pega todos los viernes de 12 a 1, o esa chica a la que quieres demostrarla tu amor.

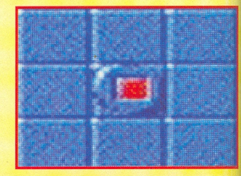
Como dijo un viejo boxeador al que le iba mucho la marcha: " no hay dolor que por bien no venga... ".



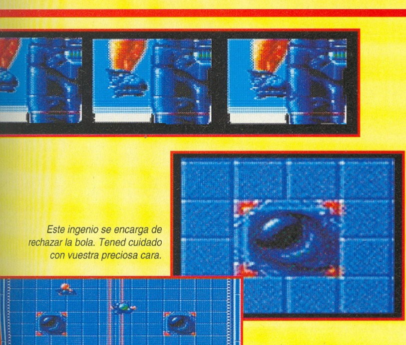




No temáis por las caras de vuestros contrincantes; más tarde, y después de la paliza que les déis, se les rebajará en un 80% esa sonrisa maquiavélica.



A lo largo del partido tendréis la oportunidad de ir recogiendo numerosos objetos que os permitirán, en unos casos, dejar parados a los contrarios o, en otros, recoger dinero para comprar equipaciones más potentes.



Este ingenio se encarga de rechazar la bola. Tened cuidado con vuestra preciosa cara.

HOBBY CONSOLAS

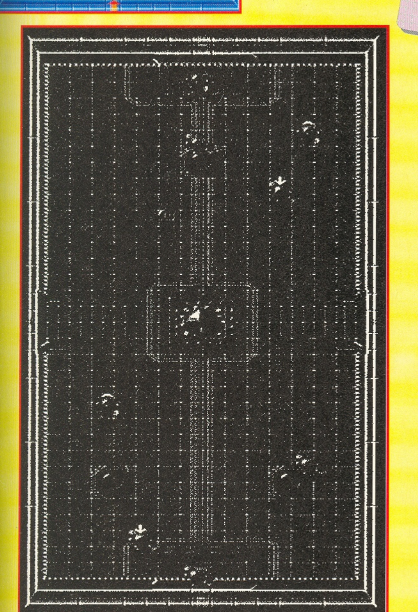
Dos años más tarde de que lo hiciera para los ordenadores caseros, la versión para la Master System de este buen juego llega hasta nuestras pantallas.¿Ha merecido la pena esperar tanto tiempo? ¿A conseguido alcanzar el nivel de calidad que se esperaba de él?.

En el aspecto visual, los gráficos de presentación de los equipos y el campo de juego, están realmente bien. El sonido también es un punto fuerte del cartucho y se mantienen todas la melodías originales.

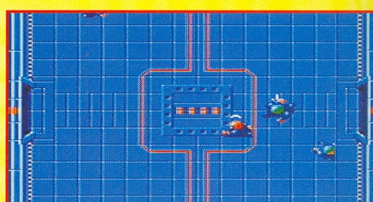
El único, pero importante punto débil de este juego es lo relacionado con el tema de los jugadores, pues tanto sus gráficos como sus movimientos y la rutina de choque entre ellos dejan bastante que desear.

Si este aspecto del juego se hubiera mejorado, nos encontraríamos con un super cartucho de esos que hacen historia. De todas formas, a pesar de estos detalles lo váis a pasar muy bien con elSpeedball y todo lo relacionado con este poco ortodoxo deporte. Porque en lo que no falla en absoluto es en su alto grado de adicción.

¡A la cancha mis valientes!.



El túnel transportará la bola de un puerta a otra.



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

IMAGE WORKS

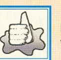
Nº jugadores: 1 ó 2

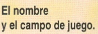
Dificultad: Se deja jugar bien.

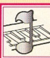
Nº continues: 0

Nº de fases: 0









78

El nombre y el campo de juego.





84

Los jugadores y su nefasto movimiento.





72



76

La ciudad duerme. Todo parece tranquilo..., espera, unas extrañas sombras parecen deslizarse en la osuridad de la noche. ¡Las huestes del Necromancer acechan !

De pronto una delgada figura se recorta con la luz de la luna, lanza un agudo grito de guerra y se avalanza contra la masa informe de sombras que pueblan las calles. Ninja Gaiden ha entrado en acción, y eso significa que esos ideseables que transitan por las avenidas, se van a volver por donde han venido.

Pero tranquilos para conseguir ésto sólo tendremos que afrontar cuatro fasecillas de nada, cuatrocientos enemigos y ocho bestiajos fin-de-fase-fin-de-vida. Tú tienes la última palabra Ninja Azul.



A palo limpio

NINJA GAIDEN



J.L. "Skywalker"

Golpes, palos y mamporros tridimensionales llegan con este cartucho de afiladas espadas para uso y abuso de todas las lifes y continues que tengas a tu alrededor, sin olvidar que ninja no hay más que uno.

Pero si lo que queréis es oir una opinión inexpertamente americana os diré que tanto los aspectos de audio, -sensacionales-, video, -con unos decorados excelentes y unos movimientos sencillos pero eficazes-, como de jugabilidad son muy altos, y aunque el orden de los factores no altere el producto, en este caso sí lo hace, pero para duplicarlo.

Un gran juego, de enemigos facilones que no defraudará y sí divertirá y entusiasmará...



The Elf

El Ninja Gaiden, Shadow Warriors para los amigos, de Lynx es una auténtica gozada. Todos los elementos que convertieron a este juego en uno de los mejores de su clase, están presentes para nuestra pequeña, de tamaño, consola.

El tema audiovisual está perfectamente conseguido, destacando el sonido FX que acompaña a los golpes, rotura de cabinas y demás momentos estelares del juego.

Con vuestra Lynx y este Sha.., digo Ninja Gaiden, váis a poner a caldo a todos los macarras del lugar. Y eso ya sabéis que resulta de lo más divertido.

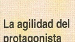
LAS PUNTUACIONES

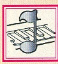

Arcade

TECMO (ATARI CORP.)
Nº jugadores: 1 o 2
Dificultad: Ninguna
Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 4




88



La agilidad del protagonista



89



Quizá sea demasiado fácil.



83


85





WONDER Boy

¡Qué maravilla de muchacho!

La mejor y más genuina aventura de nuestro popular personajillo llega con renovadas fuerzas a nuestra nueva compañera de aventuras Game Gear.

La novia de nuestro amigo Wonder Boy ha sido capturada por Árbols, el gamberro de los bosques. mientras bebía plácidamente a la orilla de un cristalino río. Por suerte, los gritos llegaron al pueblo de Wonder situado varias leguas al este, ¡vaya gritos que daba la moza!.

Nuestro héroe ha salido disparado en busca del repugnante pilluelo y atravesará valles, ríos y montañas hasta que logre salvar a su chica.

A través de diez extensas áreas con bosques, mares, castillos y cavernas encontrarás cientos de peligros móviles e inmoviles que harán todo lo posible por convertir tu intento de rescatar a Tanya en sólo eso.

¡Ánimo Wonder!



HOBBY CONSOLAS

J.L. "Skywalker"

Era necesario que así fuera. Una máquina Sega era impensable que no contara en sus cartucheras filas con el chico maravilloso y toda su corte de enemigos inmundos para conformar un juego antológico, de altos niveles nostálgicos, y de diversión descaradamente carroñera.

Pero si importante es su personaje, más lo son aún los gráficos, simpáticos y muy bien realizados, las melodías y efectos sonoros y la jugabilidad que, indefectiblemente, lleva a una adición monumental.

Un clásico de las Coin-op que podrás portatilear por medio mundo mientras intentas rescatar a la siempre amada, deseada y vilmente vejada novia maravillosa.

HOBBY CONSOLAS

The Elf

Este Wonder Boy de la Game Gear es exacto a la recreativa que le dio vida y que ya nos sorprendiera por su calidad en la versión para la Master. Todos los enemigos, objetos, bonus y demás de la versión original están incluidos en esta versión portatilesca.

Los gráficos de este Wonder Boy son super graciosos y están perfectamente acompañados por un suave y precioso preciso scroll. Además contando con que el juego tiene unos cuarenta niveles, la diversión la tenemos asegurada para rato.

Si quieres que la diversión te acompañe en cualquier momento y lugar, ve a tu tienda favorita y consigue este Wonder Boy ya.

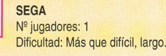
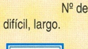
LAS PUNTUACIONES

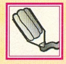


Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Más que difícil, largo.

Nº continuaciones: infinitas
Nº de fases: 10




88

Su parecido con la recreativa.
La adicción.




76

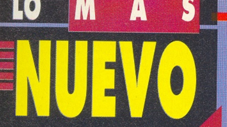



Empezar el nivel desde el principio cuando te quitan las tres vidas.




92

89







HOBBY CONSOLAS

Nikito Nipongo

Si había que hacer un juego de Fórmula 1 para la recién nacida de Sega, desde luego no podían haber sacado otro mejor.

De todos es conocido que esto de las carreras de coches es uno de los temas de más éxito en todo el mundo, por lo que para no defraudar a millones de usuarios consoleros había que poner toda la carne en el asador, o mejor dicho, la gasolina en el carburador.

G. P. Mónaco no sólo no va a desilusionar ni al más exigente de los expertos, si no que además va a seguir creando afición, y mucha. Unos gráficos de "chapeau" y un movimiento fino filipino hacen de él un título indispensable en tu colección.

¿Que no lo quieres? ¿Entonces para qué te has comprado una Game Gear?

GP MONACO



RUEDAS DE FUEGO

El gran premio estaba a punto de comenzar y ya se oía el atronador rugido de los motores.

Todos los coches de la casa Tarugillo se encontraba en la última línea de la parrilla y según palabras de su máximo responsable"..no perdemos aún las esperanzas, pues mientras las haya, es que hay vida". Con esta claridad y fluidez de pensamientos se inició el GP para los del Tarugo Team, que haciendo bueno el refrán de que "El que mucho abarca mal acaba" tuvieron que abandonar su intento de controlar cabeza, centro y cola de la carrera.

Ante semejante derrota, el director del equipo decidió darles unas largas vacaciones a sus pilotos oficiales.

Ahora parece que anda buscando savia nueva. ¿Te apuntas?.

HOBBY CONSOLAS

J.L. "Skywalker"

Basado en el Mónaco GP de la Master System, se nos presenta ahora esta versión para la traíble y llevable de Sega, la cual intentará que corras el doble que tu padre mientras váis al pueblo en vuestro R-19.

Los gráficos no son de celebración, pero sí de calidad y destaca sobre manera la suavidad de movimientos, muy importantes en un juego de esta especie.

El resultado es una muy alta jugabilidad gracias a la cual no pararéis de correr hasta haceros con el campeonato del mundo en unos trescientos treinta y tres intentos.

Llegados a este punto, tu Game Gear puede convertirse en un nido de adicción.

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La justa.
Nº continuaciones: 6
Nº de fases: 5




88


80




87


La suavidad de movimientos.


El control del bólido las primeras partidas.

87



A veces es difícil imaginarse la cantidad de cosas que se pueden hacer sobre una moto. Campeonatos de velocidad, de resistencia, de fardamiento y ligoteo, o de saltos incoherentes a la luz de la luna o de los focos de algún gigantesco palacio de deportes. En España sabemos mucho sobre cada una de esas técnicas.

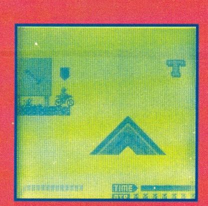
Tenemos de todo lo que un amante de la motocicleta puede desear, desde campeones del mundo a peligrosos energúmenos que se creen, aún, que una moto puede superar la barrera del sonido.

Dedicado a los Jordi Tarreses de la Game Boy, este programa de Trial se resume en pocas palabras: una pequeña moto de cross, 3 niveles de dificultad y 8 circuitos plagados de baches, altas montañas, picos al revés y semicírculos de radio indefinido que obligan al looping redondo.

Y nada más. Ni enemigos, ni objetos, Sólo tú, tu moto... y tus tortazos.

LOOPINGS Y CAMINOS DE CABRAS





HOBBY CONSOLAS

Nikito Nipongo

Ritmo frenético e imparables ansias de avanzar son los términos con los que mejor puedo definir este cartucho de tímida apariencia y explosivo contenido.

No sé porqué será, pero en cuanto esta diminuta moto de tres por cuatro pixels se pone en marcha, hasta el más olvidado de tus músculos empieza a vibrar de una forma que sólo se puede parar con un oportuno galletón o un vuelco en el más arriesgado de los "loopings".

Y esta es precisamente la gracia del juego: que te tiene en tensión en todo momento mientras intentas evitar los multiples obstáculos que se te van presentado en forma de rampas, toneles, baches y demás artilugios de incordio.

Recomendado para quienes gustan de las emociones fuertes. Debiluchos abstenerse.

HOBBY CONSOLAS

Giancarlo Vialli

La mera competición es sólo una parte del juego de los maníacos de las motos. El resto se divide en simpatía, diversión y detalles francamente imaginativos como la torta colina abajo que se da nuestro piloto o la forma tan gallarda con que se limpia el trasero y se levanta. Y es que, hoy día, son más importantes los granitos de humor que el scroll sensacional y los asombrosos gráficos.

O al menos más valiosos, porque todos sabemos para lo que fue diseñada esta consola -buscar la diversión- y os aseguramos que el juego encaja perfectamente en el guión.

Claro que es posible que tanta simpleza puedan desconcertar a jugadores exquisitos y cerrados. Para mi es un acierto.

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

TAITO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: bastante durillo

Nº Continuaciones: por tiempo
Nº de fases: 8 circuitos








60

70

70



El sentido del humor y el ritmo.



El escaso atractivo visual.





BLOCK OUT

Hola, soy tu amigo Blocker y quiero decirte algo. Si algún día quieres visitar Blocktown, no tienes más que decírmelo y estaré encantado de enseñarte mi bonita ciudad y a todos los amigos que allí tengo. Porque en Blocktown todos somos compañeros, y siempre estamos juntos jugando al Block Out.

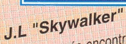
¿Que no sabes lo que es?, no te preocupes porque ahora te lo explico.

El juego consiste en que nos tiran a un profundo pozo, y según vamos cayendo podemos girar sobre nosotros mismos y tomar diferentes posturas con el fin de encajarnos con los amigos que ya están en el fondo del pozo. El rollo del asunto consiste en formar entre todos planos completos, sin dejar ningún hueco vacío entre medias.

El Block Out te permite que diseñes el tamaño del área de juego a tu gusto y conveniencia. Se puede modificar la profundidad y el ancho y largo de la cuadrícula por donde luego caeremos hacia el fondo.

También puedes elegir el tipo de amigos con los que vas a jugar. Estos pueden estar formados por

Cada plano tiene un color distinto, Si ves toda la pantalla de los mismos colores, llevas bien la cosa,. Pero si aquello parece la paleta de un pintor loco, macho, lo tienes claro.



HOBBY CONSOLAS

J.L "Skywalker"

A tope de sentido tridimensional deberás encontrarte si quieres desafiar a tu dieciséisbitera consola o al amigo "sparring" elegido convenientemente.

Hablando de lo que nos interesa, os diré que este Block Out tiene buenos gráficos 3D, y la verdad es que la suavidad de los movimientos es sensacional, aunque ello no evitará que al principio os hagáis la consola un lío y en vez de rotar la figura hacia el lado que queráis lo hagáis justamente hacia el que os fastidia la partida. Gajes del oficio.

El sonido del juego no es en 3D pero está bien y los efectos especiales acompañan lo suyo.

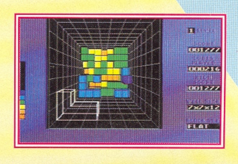
La adicción es altísima y os enganchará desde la primera hasta la última ficha, llegando al "summun" en la opción de dos jugadores. Será en estos momentos de dura competición en los que volverán a renacer los viejos rencores en forma de piropos obscenos con tintes de dramatismo contenido.

En fin, un ficho-game que si no explota al máximo las posibilidades de la máquina es porque no lo necesita.

Especialmente diseñado para cabezas cuadradas, licenciados en ciencias exactas y filósofos del ladrillo móvil sin ningún tipo de limitación técnica.

Consoleros con vértigo abstenerse.

Las posibilidades que nos ofrece nuestra super Mega Drive parecen no tener fin. Para quién guste de darle al coco en lugar de al gatillo se presenta este genial Block Out, con el que la diversión está garantizada.





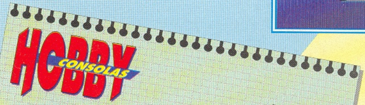
diferente número de cubos, desde 1 hasta 5. En el modo "Flat", obtendrás amigos de uno a cuatro cubos; te recomiendo que empieces con este sistema para que todo te resulte más sencillo. En el modo "Basic", los jugadores están formados por tres o cuatro cubos y en modo "Extended" tendrás a tu disposición las 41 figuras que se pueden formar desde un simple cubo hasta extraños y enrevesados colegas de cinco porciones.

Y por si fuera poco a veces jugamos en dos pozos a la vez, lo cual le da mucha más emoción al asunto.

Ahora que sabes de qué va el Block Out, ¿te importaría hechar una partida conmigo y con las otras piezas?. Espero que tu cuerpo sea fácil de encajar.

Una de las cosas más divertidas que ti este Block Out es que permite que jueg dos consoleros a la vez.

Un tetris a vista de pájaro



Nikito Nipongo

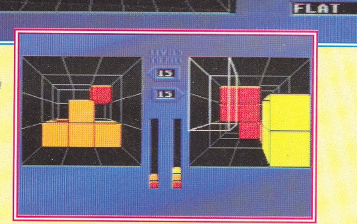
Aunque nunca me han llamado excesivamente la atención este tipo de juegos en los que no tenemos que disparar a ninguna nave alienígena, luchar contra ningún ninja, ni pegarle un tirito a algún que otro esbirro de turno, he de reconocer que con este Block Out lo he pasado en grande.

Es posible que cuando te pongas a jugar te hagas un pequeño lío con los controles, pero verás cómo poco a poco le vas cogiendo el tranquillo a lo de girar los bloques y cuando quieras darte cuenta serás un maestro en esto de encajar mamotrencos.

Y es que el jueguecito, aunque sencillo, resulta bastante entretenido y es de esos típicos con los que te puedes tirar diecisiete horas seguidas, mientras tu hermano te mira con cara de asesino esperando que acabes de una vez (afortunadamente además pueden participar dos jugadores al mismo tiempo).

Por si fuera poco, puedes modificar bastantes cosas del juego, por lo que si te aburres te lo pones un poco más complicado y ya puedes seguir otros quince días sin parar.

Ya era hora de que sacaran un juego de este tipo para la Megadrive, porque ya estábamos un poco cansados de disparar contra naves alienígenas, de luchar contra ninjas y de pegarle tiros a los esbirros de turno.

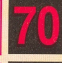


LAS PUNTUACIONES

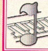
Inteligencia

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Tan variable como las piezas

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 10



70


La adicción.
La modalidad de dos jugadores.




65


El control es difícil al principio.


91


82



SHINOBI

MÁS MÍTICO QUE NUNCA



En la primera fase, nuestro héroe se encontrará con serios problemas en una concurrida autopista.

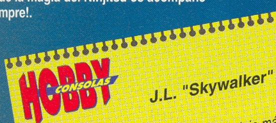
Joe Mushasi está preparado para su más peligrosa misión. La ciudad de Neo ha sido invadida por las fuerzas diabólicas y los ninjas que fueron enviados para acabar con ellas, han sido secuestrados por el enemigo. Las cosas no podían estar peor.

Tendrás que visitar cinco zonas plagadas de miserables enemigos: la ciudad, el puerto, el valle, los bosques, y el refugio secreto del malo. Al final de cada zona, menos en la quinta, rescatarás a uno de los ninjas confinados, el cual se unirá a Shinobi en su lucha contra el mal.

Cada uno tiene sus propias características y ventajas: andar sobre el agua, lanzar shurikens, saltar muy alto... Tendrás que utilizar sabiamente a cada ninja en la situación apropiada a sus capacidades.

El panorama no es muy alegre Joe, pero sabemos que tú y tus cuatro nuevos compañeros váis a terminar con la tiranía de Thundro.

¡Que la magia del Ninjitsu os acompañe siempre!.



HOBBY CONSOLAS — The Elf

Parece mentira las cosas que puede hacer esta mini consola, ¡vaya presentación al más puro estilo recreativo se han montado los muchachos de Sega, y vaya derroche de calidad que han hecho para crear esta quinta parte del popular y mítico Shinobi!.

Los gráficos y el scroll merecen un sobresaliente alto y cuando vayas descubriendo su cantidad de niveles verás que son totalmente espectaculares, (además vas a poder elegir la fase en la que empezar). Vamos, que no se le pueden poner ni una pega a este pequeño cartucho.

Si quieres comprobar lo que es capaz de hacer tu Game Gear, consigue este cartucho lo antes posible, no sea que Shinobi se enfade y...

HOBBY CONSOLAS — J.L. "Skywalker"

No podía ser de otra manera, el ninja más famoso de Sega tenía que vivir alguna aventura en la menor de las consolas, si no jamás habría sido considerada oficialmente como parte integrante de la gran familia nipona.

Hablar de gráficos, scroles, movimientos, efectos sonoros, melodías y jugabilidad sería repetir una única palabra: sensacional. Por ello nos abstendremos de hacerlo y te dejaremos a tí que descubras, a través de una bestial adicción maquinera que puede mutarte en caballero andante, todas las maravillas que hay ocultas tras la pantalla.

En fin, una nueva aventura del Shinobi que te hará perder el sueño y hasta el autobús

LAS PUNTUACIONES



Acción

SEGA
Nº jugadores: 1
NºContinuaciones: 3
Nº de fases: 1
Dificultad: Toda la que se merece.




93





92



94



Todo lo que rodea a este magnífico juego.



Empezar en el mismo nivel cuando pierdes las vidas.



92

HOBBY CONSOLAS — The Elf

¡Increíble!. Este Checkered Flag es el mejor juego de coches que puedes encontrar para una consola. Su suavidad, rapidez y realismo os van a dejar pegados al asiento.

Digitalizaciones y sonidos sorprendentes aparte, el cartucho posee muchísimas opciones: puedes escoger dieciocho circuitos, número de oponentes, práctica, número de vueltas, cambio de marchas automático o manual, piloto femenino o masculino e incluso, atentos, el color de nuestro veloz coche.

Merece la pena comprar la Lynx aunque sólo sea para tener este juego, con esto está dicho todo.

Más que recomendable.

LYNX

CHECKERED FLAG

Días de relámpagos y Lynx

Mientras los espectadores hacen noche sobre la arena del circuito y el asfalto siente las incoveniencias del calor inhumano, la élite de los cacharros que inventó un tal Ford vuelve a colocarse bajo la bandera a cuadros. Y aunque es posible que para la última generación de jugadores consoleros de la bandera signifique poco, lo cierto es que a más de uno le traerá un montón de añoranzas y recuerdos. Chequered Flag fue el primer y más genuino juego de carreras de coches que pasó al ordenador, a la pantalla grande.

Pero las cosas han avanzado mucho. Los motores tienen ahora demasiadas válvulas y turbos como para contarlos y además se fabrican con materiales espaciales -también especiales- que los hacen ligeros y permiten cortar el aire.

Las pistas son igualmente más sofisticadas. Sin ir más lejos, en la Lynx se han llenado de colores y de precisión, es decir que la carretera es siempre visible y contrastable, y además podrás correr por una gran variedad de escenarios sorprendentes.



HOBBY CONSOLAS — Giancarlo Vialli

Como encendido forofo de los programas de coches, debo admitir que me ha sorprendido agradablemente la edición de un cartucho que me recordara viejos tiempos.

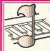
En mi época de piloto de Spectrum jamás terminé de acostumbrarme a la brusquedad y lentitud de movimientos de mi Ferrari V12XJ, aunque nunca experimenté mayor sensación de aplomo y placer. En mis incursiones experimentales con el prototipo de la Lynx, he descubierto que una máquina portátil puede superar en gráficos, movilidad y sensación de realismo a cualquier ordenador que se le ponga por delante. En Checkered Flag, desde luego, la sensación de realismo es total y la diversión, garantizada.

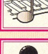
LAS PUNTUACIONES



Deportivo

TECMO (ATARI CORP.)
Nº jugadores: 1
Dificultad: Experiencia y nervios.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 18





Gráficos	83
Sonido	83
Jugabilidad	90



Realismo rápido.




No se me ocurre nada.

91





T.M.N.T Teenage Mutant Ninja Turtles

A partir de ahora la energía de nuestras asombrosas tortugas podrá ser repuesta al completo con este sencillo procedimiento. Simplemente presiona **pausa** y después **arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, disparo B** y **A**. Este truco sólo se puede usar una vez por partida.

GAME BOY

Batman

Seguramente os habréis quedado con ganas de escuchar todas las soberbias piezas musicales que componen este genial juego. Pues aquí venimos en vuestra ayuda y os vamos a resolver tan sonoro entuerto.Tomad nota.

En la pantalla principal presionar la **diagonal superior derecha** y luego el botón de **start**. Aparecerá "Sound Test" y sólo tendréis que mover arriba y abajo para seleccionar los sonidos del juego.

Afterburner



¿Os gustaría tener la gran ventaja de poder continuar después de haber perdido el último de vuestros aviones?. Nos lo imaginábamos. Cuando aparezca el odiado mensaje "Game Over" en pantalla, presionar **arriba** y los **dos disparos**.

Tendréis la oportunidad de continuar dos veces la partida en el punto que la dejaste. ¡Ah, y que no se te olvide despegar!.



Bad Dudes

¿Os apetecería una buena dosis de inmunidad para este emocionante juego?. Pues lo sentimos mucho pero no sabemos cómo se consigue. Lo que sí os vamos a proporcionar es un truco para obtener la nada despreciable cifra de 64 vidas; vamos, que hay que ser un poco torpón para no acabar el juego de esta forma. En la pantalla de presentación presiona **B**, **A**, **abajo**, **arriba**, **abajo** y **arriba**, todo esto en el **pad 2**. Ahora pulsa **start** en el **pad 1** y obtendras dicho número de vidas.

Shinobi

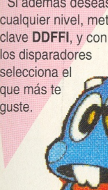
¡Je, Je!, seguro que alguno de vosotros daría parte de su fortuna por este truco. En fin, vamos a ser buenos y no os vamos a pedir tanto, con que prestéis atención nos damos por satisfechos. Agarraos a la silla que ahí va. Cuando veáis en pantalla la cara de nuestro protagonista, mantened pulsados **abajo** y el **botón 2**, ¡Tachán!, podréis elegir nivel y escena rotando los números. Buena suerte .



Bubble Bobble

¿Quieres jugar a Super Bubble Bobble?. Utiliza este código secreto y verás lo que sucede: **DDIJI**.

Si además deseas jugar en cualquier nivel, mete la clave **DDFFI**, y con los disparadores selecciona el que más te guste.



MEGADRIVE

Mickey Mouse Castle Of Illusion

Hasta Mickey Mouse se ha sentido cautivado por el mundo de los chips, por lo que no es de extrañar que el resto de personajes del tio Walt estén buscando como locos un lugar en el olimpo de los Chachi-games.



Ahora, y para que no os quejéis, traemos un Top Secret Disneyano de su parte. Si queréis seleccionar el nivel de juego en el que comenzar, tendréis que pulsar, todos a la vez, los botones **A, B** y **C** además de el de **START.** Si necesitáis más dedos podéis utilizar la pata del perro.





Bomber Raid





Yo disparo, tu disparas, el dispara, nosot..., esto, ¡ejem!, casi me vuelvo loco con tanto disparo. Para que no os volvais locos por no pasar de nivel, ahí vá eso. En la pantalla de presentación y utilizando el pad 2 mantén presionados la diagonal superior izquierda y ambos disparos. En el, pad 1, presiona el botón 1 o 2 un par de veces. ¡Ya podrás elegir nivel, intrépido piloto!!!.

Afterburner II

Si usas este procedimiento que a continuación te explico, podrás aumentar tus misiles a ciento y pico.. bueno, bueno, dejémonos de paréados y vayamos a la argucia. Para aumentar nuestro arsenal de misiles hasta 100 cuando el avión nos reposte debeis:

Stage 3, 13: Izquierda/Botón B.
Stage 5, 16: Derecha/Botón B.
Stage 9, 19: Izquierda/Botón B.
Stage 11, 21: Derecha/Botón B.



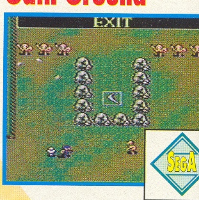


Electrocop

La lista de claves que te permitirán abrir todas las puertas y sentirte como un electrocop por su casa son:

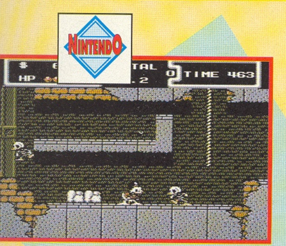
NIVEL	PUERTA	CODIGO
1	1	2473
1	2	9874
1	3	8743
2	1	3287
2	2	5409
3	1	9284
3	2	7210
3	3	3936
3	4	7395
3	5	8294
4	1	0394
5	1	8658
5	2	5462
5	3	9973
5	4	7642
5	5	0912
5	6	0974
5	7	7865
5	8	4285
6	2	8765
7	1	6021
7	2	5824
8	1	7698
9	1	0170
9	2	1092
9	3	7102
9	4	4726
9	5	1375
9	6	2857
9	7	6998
9	8	1798
9	9	4391
11	1	2987
12	1	2987
12	2	6443

Gain Ground



Conquistar tierras nunca fué tan fácil, bueno, sobre todo con este truco. Con la consola apagada, mete el cartucho y mantén pulsados ambos disparadores.

Ahora enciéndela y pulsa arriba muy rápidamente. Aunque parezca que el juego comienza normal, pronto la pantalla cambiará a color blanco y se activará el truco, que te permitirá seleccionar cualquier nivel y obtener vidas infinitas.



Duck Tales (Pato Aventuras)

Si te apasiona encontrar fases secretas en los juegos, prepárate para l que viene ahora. Localiza la plataforma de lanzamiento McQuack y sitúate en ella solo cuando el quinto dígito de tu narcador sea un siete, esto te va a permitir poder acceder a n nivel de bonus secreto. Seguro que el tío Gilito se pone omo loco.







Double Dragon II



Billy Y Jimmy lo tienen ahora más fácil. Si juegas en modo de un jugador y mueres en cualquiera de los tres niveles, presiona **arriba, derecha, abajo, izquierda, A** y **B** en la **pantalla de Game Over**. Ahora podrás continuar luchando.

Si comienzas en modo dos jugadores, cuando Jimmy sea golpeado y pierda una vida, Billy la ganará. De esta forma empezarás la partida con siete vidas.

Altered Beast



Más trucos para juegos bestiales. Si quieres que tu energía no disminuya tan rápido pulsa a la vez en la pantalla de presentación la **diagonal izquierda-arriba** y los **dos disparadores** .

También os vamos a desvelar las cuatro formas posibles de continuar en este juego: **Diagonal izquierda-arriba** mas los **dos disparadores**.

Diagonal izquierda-abajo mas los **disparadores**.

Diagonal derecha-arriba y los **disparadores**.

Diagonal derecha-abajo y de nuevo los **disparadores**.

Pipe Dream

GAME BOY

Si no eres demasiado hábil en este juego, prueba los siguientes códigos que te permitirán acceder a niveles más avanzados: NIVEL 5: **HAHA** NIVEL 9: **GRIN** NIVEL 13: **REAP** NIVEL 17: **SEED** NIVEL 21: **GROW** NIVEL 25: **TALL** NIVEL 29: **YALI**



Aztec Adventure

Si queréis ayudar a Nino en su peligrosa aventura debéis ser rápidos y precisos para ejecutar este truco. Cuando salga el pergamino cerrado presionar **arriba cinco veces**. Luego veréis a Nino lanzar dinero a los personajes, pulsar **derecha tres veces**. Ya por último Nino caminará a la derecha, presionar **izquierda y abajo**. Observaréis que aparece la cara de nuestro protagonista junto al pergamino.Bajo dicha cabeza hay dos números, que podréis modificar mediante el pad de vuestra consola y que os permitiran jugar en el nivel que deseéis.

Moonwalker

MEGADRIVE

Con este truco evitaremos que destrocéis los sillones de vuestras casas cuando, eufóricos, intentéis emular los espectaculares giros de Michael Jackson. Se trata de poder elegir el nivel en el que comenzar a jugar.

En principio debéis conectar vuestro pad de control en el **Port 2**, encender vuestra Mega Drive y esperar a que aparezca el logotipo de SEGA para pulsar **Arriba/Izquierda** además del botón **A**. Inmediatamente haced lo propio con **START**. Conectando el otro pad en el **Port 1** seleccionaremos el número de jugadores, apareciendo en la pantalla, nada más iniciado el juego, una leyenda: LEVEL 1. Si en ese momento pulsáis **Izquierda** o **Derecha** designaréis el nivel en el que iniciar la partida.



Gargoyle's Quest

Tremendamente bueno, pero también tremendamente difícil este juego para la Game Boy. Pero para eso estamos nosotros, para facilitaros la tarea. Estos códigos que os presentamos a continuación sirven para conseguir nuevas armas, talismanes, objetos y también para empezar en cualquiera de las secciones: **B44Y 5SI8 T6Y5 Y5EH HRTD HKFQ CK4I RPIM B6GG D7G5 9Q7Y ITSN OQUE 5WEA**

Los códigos están en orden.



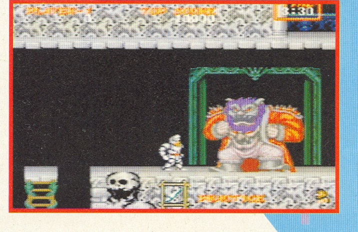
Llegó lo más esperado de Nintendo





Ghouls'n Ghosts





Sir Arthur se va a poner como loco cuando le digais este truco que os va a permitir nada mas y nada menos que elegir la fase en la que deseeis jugar en esten terrorifico megajuego de Sega.

Cuando aparezca el simbolo de Ghouls'n Ghosts presiona arriba, abajo, izquierda y derecha y oirás un sonido agudo. Ahora presiona la dirección que quieras en el control pad y pulsa Start dos veces.

A continuación os damos las direcciones con su nivel correspondiente: Arriba, arriba-derecha y arriba izquierda, pulsa start dos veces:nivel 2. Abajo y abajo-izquierda mas start dos veces:nivel 3 Izquierda y start dos veces:nivel 4 Derecha mas dos veces start:nivel 5. Si quereis empezar en la mitad de cada nivel, solo teneis que hacer todo lo de antes pero con el botón A pulsado.

Además si quereis ver al monstruo final, a Loki en persona, pulsad abajo derecha y, como ya sabeis, dos veces start.



Golden Axe

Para poder continuar todas las veces que hagan falta en este sorprendente juego, solo tenéis que pulsar, cuando hayáis muerto, los dos botones de disparo (como si fuerais a usar la magia). A ver quién es el guapo que no se lo termina ahora.





Shadow Dancer

Os voy a revelar, pequeños consoleros, un secreto para poder practicar el juego en cualquiera de sus niveles. En la pantalla del título presionar los tres botones (A, B, C), y después START e inmediatamente leereis un mensaje "START/OPTIONS/PRACTICE". Seleccionando la última opción tendremos la posibilidad de elegir la fase donde iniciar la Mega-partida.





Truxton



Un viejo amigo GAMEador me dijo una vez que la cantidad de terreno a recorrer en una guerra espacial era directamente proporcional a la altura tecnológica de los ingenios que actuan, e inversamente proporcional a la edad mental de sus participantes. El truco es muy sencillo y sirve para alargar la acción de la bomba.

Cuando os encontreis agobiados de MEGA-malos accionar el botón de la gran bomba y pulsa, inmediatamente, START dos veces. De esta manera, y repitiendo cada vez que sea necesario, conseguiremos acabar con un número mayor de enemigos



Rastan





Dicen las antiguas leyendas, que en la espada de fuego de nuestro héroe se encuentra grabada una misteriosa inscripción, la cual dice: "Cuando veas aparecer el logotipo de Sega presiona la diagonal abajo-izquierda junto con los dos disparos. Observarás que el título del juego aparece azul en vez de naranja, esto significa que dispondremos de infinitas vidas" La leyenda añade que un verdadero héroe no debe utilizar esos trucos, pero como se trata de luchar contra el mal, todo vale, y si no que se lo pregunten a Rastan.

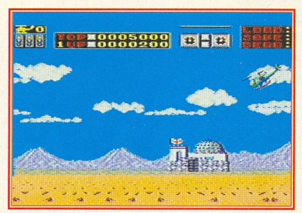

Vuelve la estrella
de Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
SUPER MARIO BROS. 3™
¡La mayor y más excitante aventura de MARIO BROS.™ jamás realizada !
HELP
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA
SPACO, S.A.
ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74. Fax: 248 24 63





Choplifter

Mediante este interesante truco te podrás pasear por cualquiera de los seis niveles que componen este adictivo arcade. Sólo tendrás que hacer lo siguiente: en la primera pantalla de presentación pulsa **arriba , abajo , izquierda , derecha y el botón 1**. Aparecerá otra pantalla, ahora presiona el **botón 1**, aparecerán las palabras "Select Round 1" . Los números rotarán del 1 al 6; cuando elijas el nivel que más gordo te caiga, pulsa **start.**





Enduro Racer

¡Brooooooom!!!, si no quieres caerte de la moto, prueba ya mismo este truco: cuando estés en la pantalla de presentación, pulsa **arriba, abajo, izquierda y derecha**. Comprobarás que un pequeño número aparece a la derecha de la pantalla; si ahora mueves el pad hacia **arriba** podrás elegir el nivel que quieras de entre los diez disponibles.Que la suerte del dios Harley te acompañe.

Probotector



¿A que son insuficientes las tres vidas de las que disponemos en cada partida de este jueguecito?.

Por supuesto que sí, y si alguien opina lo contrario, que nos llame por teléfono y le regalaremos una corona de laureles.

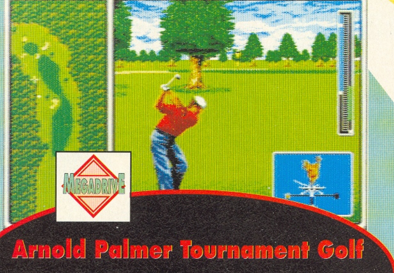
Pero para el resto de los mortales, vamos a multiplicar esas vidas por diez. Con treinta cosa cambia, ¿a que sí?.

Con sólo pulsar durante la pantalla de menú, **arriba dos veces, abajo dos veces, izquierda, derecha, botón B, botón A** y **start** váis a disfrutar como locos con este juegazo.

The Revenge Of Shinobi



Si estás como loco por obtener Shurikens infinitos, no te preocupes, que para eso estamos aquí los sabelotodo de Hobby Consolas. Simple: has de poner los shurikens a **doble cero** en la pantalla de selección. Si esperas unos 30 seg. comenzarás a oir una melodía y a ver cómo el doble cero se convierte en el símbolo matemático de infinito. En ese momento pulsa START. ¿Fácil, no?.



Arnold Palmer Tournament Golf

Para acceder a la primera posición del ranking con una cifra de 310000$ has de teclear esta clave de acceso: **BsDVy0YvoKAkLKdeXXiIGOGz6QgYkg0A542e**



Solomon`s Key

Un pequeño truco. Si en el nivel tres creáis un **bloque en la esquina superior derecha** y luego lo destruís, misteriosamente obtendréis una vida.

***NOTA** ¿Pero a qué estáis esperando?. ¿Pero qué hacéis que no nos estáis mandando ya los trucos que habéis descubierto?. ¿Es que nos queréis recibir una sorpresa por enviarnos vuestros descubrimientos?. Bueno, pues vosotros os lo perdéis.*

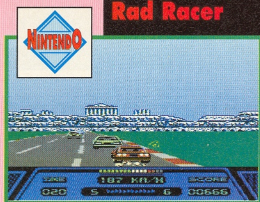


Ghostbusters

Si os gustaría conseguir grandes cantidades de dinero con el único límite de vuestra avaricia, sólo teneis que ir a una caja fuerte que contenga dinero y cogerlo. En ese momento salís del edificio y volvés a entrar, para volver a ir hasta la misma caja fuerte y ver, ¡ oh milagro!, que el dinero sigue allí.

MEGADRIVE

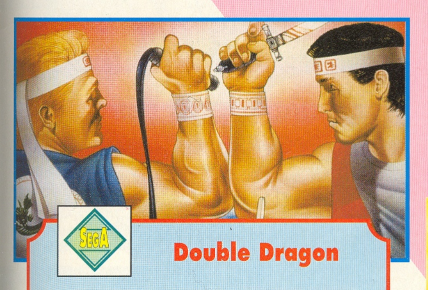
Rad Racer



¡Qué pasada de juego, y encima tridimensional!. ¿A que no habéis visto, amigos míos, todos los niveles, ocho para ser exactos?.

Pues manos a la obra y a probar este Mega truco. Presionar **start** en la elección de coches y observar el marcador de velocidad en la demo. Si pulsáis el **botón B** observaréis que dicho marcador se incrementa en dos porciones. Cada doble porción que aumentéis, un nivel que os embolsáis p´al cuerpo.

Cuando hayáis elegido uno, presionar **diagonal arriba derecha** y **start** simultáneamente. ¿Mola, no?.



SEGA

Double Dragon

Otro truco para un juego de lujo. A más de uno se le estará cayendo la baba en estos momentos. Pues atentos, muchachos, que nuestros amigos Billy y Jimmy Lee podrán disponer desde hoy mismo de vidas ilimitadas. No, no os preocupéis porque encima el truco es facilísimo de llevar a cabo.Eso sí, deberás llegar al cuarto nivel para poder ejecutarlo. Nada más empezar el nivel haz entre **veinte y treinta reverse kicks**. A partir de ahora tendrás todo un arsenal de hombres para luchar.

MEGADRIVE



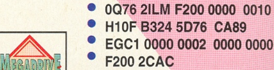
Forgotten Worlds

Para conseguir vidas infinitas con dos control pad debéis conectar ambos e iniciar el juego en el modo de un jugador. Antes de que el jugador que controláis muera, pulsar **start** en el otro pad de control, continuando así con el segundo personaje.

GP Monaco

Imaginamos que escasas han sido las ocasiones en que has liderado este consolero campeonato del mundo, por lo que, para menguar esa frustración, te presentamos una clave, en forma de argucia carroñera, que te transportará hasta la última prueba como virtual vencedor del mundial de velocidad. Esta es la clave:

0Q76 2ILM F200 0000 0010
H10F B324 5D76 CA89
EGC1 0000 0002 0000 0000
F200 2CAC







Solar Jetman

Seguro que más de uno se ha quedado estancado en los primeros planetas de este genial juego y no logra visitar ninguno más. Pues ahora os vamos a dar los passwords para que podáis jugar en los planetas siete y nueve. Aquí están:

Planeta 7: **DNDGPHHBRXHB** Planeta 9: **DMGZNDKBGLHB**

Ya podéis visitar aquellos planetas que probablemente no hubieráis podido ver de otra forma, porque el jueguecito es tan bueno como difícil.

EN CARTEL

SUPER MARIO BROS

¡Qué grande eres Mario!

A lo lejos se podía divisar una gran fortaleza. Era la guarida del perverso rey Koopa. Mario miró hacia atrás, lanzó un sonoro suspiro y se encaminó hacia su destino final. Mientras, en una de las lúgubres mazmorras del castillo, un suave lamento rasgaba los siniestros y oscuros pasadizos.

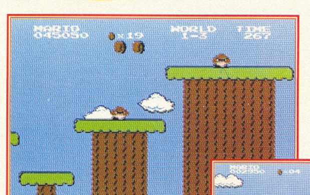
La princesa Toadstool yacía en el suelo de su prisión llorando amargamente: el Reino del Champiñón había caído bajo la tiranía de la tortuga Koopa. Bueno, no hay problema, que para eso está nuestro amigo Mario, y si no, que no se las vaya dando por ahí de héroe.

Estáis ante uno de los juegos más populares , por no decir el que más, de la historia de las consolas. Y la verdad es que ese título se lo ha ganado a pulso. Los gráficos y los escenarios son super simpáticos y sencillos. El movimento de nuestro personaje es super ágil y el mapeado de lo más extenso que hemos podido ver.

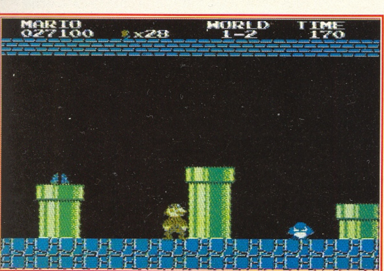
¿Alguna cosa más?. Sí, que la adicción es el punto mega-fuerte del programa y sin duda es el clásico por excelencia de los juegos de plataformas.

Mientra hacíamos este comentario seguro que Mario ya habrá rescatado a la princesita. Y es que no hay aventura que se le resista.

Este Mario es genial.



Una de las mayores ventajas para este super juego de plataformas la obtendrás comiendo champiñones, pues el tamaño de Mario aumentará a lo bestia.

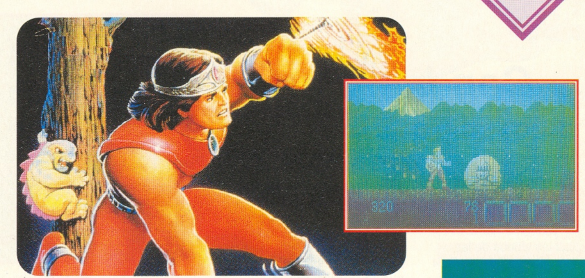


GRAFICOS	84
SONIDO	80
JUGABILIDAD	90
TOTAL	87

RYGAR

LYNX

Salvar la Tierra



Aquí llega Rygar, el defensor del pueblo, de los débiles, de los pensionistas y de los vendedores de alcaparras!. Menos mal, porque por enésima vez en lo que va de día la Tierra está en peligro y habrá que tomar algún tipo de iniciativa.

Las cosas están tal que así: hace miles y miles de años las tierras dode vivían tus antepasados fueron conquistadas brutalmente por las fuerzas maléficas. Tu pueblo emigró lejos de allí y se estableció en un apacible y verde valle. Una profecía anunció que el elegido que poseyera la marca del hechicero, sería el único ser capacitado para devolver las tierras a quienes pertenecían. Y ese es Rygar, y por supuesto tú vas a guiar sus pasos a través de 23 hostiles paisajes, cuajados de los bichos más pelmazos que hayas visto jamás.

¡Qué super divertido es este Rygar y qué bien hecho está!. Nuestros cansados ojos serán recompensados con un aspecto visual de lo más potente: gráficos que ya quisieran para sí consolas de mayor tamaño y un perfecto scroll, que llega a tener a veces hasta tres planos.

De lo mejorcito que se puede encontrar actualmente para Lynx. Diversión garantizada.

GRAFICOS	84
SONIDO	75
JUGABILIDAD	87
TOTAL	85

DINAMITE DUKE

Con balas y a lo loco



La capa de ozono desaparece por momentos, la humanidad, o lo que queda de ella desaparecerá por completo. Y todo por culpa del doctor Ashe, su retorcida mente le llevó a robar los planos que podrían hacer inmune al hombre frente a las radiaciones solares. Y no conforme con eso, pretende construirse un ejército de mutantes para su uso particular. Pero el enloquecido doctor no contaba con Duke Frederick, un veterano guerrero especializado en todo tipo de incursiones rambescas. Bueno, amigo de la violencia, nos encontramos ante una divertida mezcla entre "Cabal" y "Operation Wolf" que hará de tu televisor un completo campo de exterminio. Siete niveles te separan del Malvado doctor, poblados de todo tipo de ingenios militares y soldados adiestrados a base de pan y agua.

Al final de cada fase te verás las caras con enemigos verdes y mantecosos. Aparte de tu ametralladora cuentas con bombas de ketchup radiactivo y tambien podrás emplear movimientos de lucha cuerpo a cuerpo.

Completito el juego en lo que a acción se refiere. En lo demas es bastante normalito y no aprovecha, ni mucho menos, las posibilidades de la Megadrive.

Pero si lo que buscas es algo para disparar a todo lo que se mueva, con este Dynamite Duke

GRAFICOS	72
SONIDO	70
JUGABILIDAD	80
TOTAL	73



AFTER BURNER II

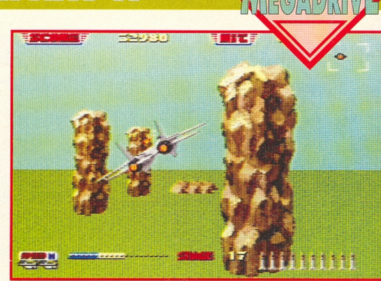
MEGADRIVE

Con la muerte en los alerones

Era curioso ver en las clases de la Top Gun Academy cómo los cadetes vibraban con los vídeos de las hazañas del más famoso F-14 Tomcat de la historia: el After Burner. Esas vibraciones orgullosas y patrióticas se veían apagadas cuando al final del reportaje aparecía el respetuoso R.I.P. en honor a los héroes caídos, y nunca mejor dicho, desde el cielo.

Ahora se buscaba a dos pilotos para el proyecto After Burner II, ya que el primero tuvo algún fallo humano: los dos pilotos tuvieron, a la vez y en pleno vuelo, un inexplicable desmayo, cayendo el aparato en la fosa de las Marianas (y, según los científicos, a menos que no se produzca un maremoto no será devuelto a la superficie). La búsqueda continúa, y del After Burner ya sólo queda la leyenda.

De todas maneras los cadetes lo tienen difícil, pues para demostrar su competencia y entrar en el proyecto han de realizar una Hard misión: investigar, secretamente y con sigilo, las causas del accidente. Para ello, y aquí entráis vosotros, debéis haceros cargo de los mandos del aparato y guiar por el buen camino del Arcade a los neófitos, abriéndoles paso a base de misiles y clarividencia divina.







Globalmente el juego es sensacional. Y... ¿ qué os vamos a decir que no sepáis de sus sensacionales gráficos, movimientos, sonidos, rapidez, etc, etc, etc...?.

Sólo podemos advertiros, por último, que seáis prudentes y que os agarréis bien a la silla y a vuestro Control Pad.

Un verdadero Super-Air-Mega-Game de proporciones estratosféricas y con certificado de Fire de por vida. After Burner nos vemos ¿ eh?..



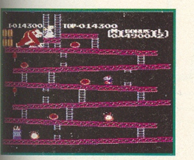


DONKEY KONG

NINTENDO

El sueño del mono loco

Los gritos de mi novia llegaban desde lo alto de aquel edificio en ruinas. Un siniestro crujido llegó de las alturas..., un barril en llamas venía hacia mi con cara de pocos amigos. No fue gran problema para mi saltar ese pequeño obstáculo.



Pero pronto, docenas de barriles corrieron por los andamios mientras los gruñidos del maldito simio, que tenía prisionera a mi amada, retumbaban en mis oídos...

Qué os vamos a decir de este clásico que no sepáis ya. Bueno, para los que llevéis poco en este mundillo consolero haremos una pequeña intro.

Donkey Kong va de saltos, de reflejos, de habilidad suprema, de ahora me agarro a esta cuerda, ahora me tiro a esa plataforma, en fin, de no parar ni un instante de pasártelo pipa.



Un cartucho que puede catalogarse de leyenda viviente, y que cualquier jugón profesional que se precie debe incluir en su juegoteca.

Una bomba, superdivertido y superadictivo, realizado con una técnica un poco simple, pero jugable a tope.





EN CARTEL

PACMANIA

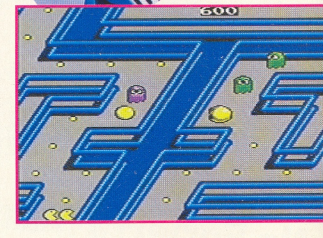
SEGA

Entre laberintos anda el juego

Munchin, crunchin, strunchin!!!, gruñía nuestro amigo Pac Man mientras recorría el laberinto a toda velocidad. A lo lejos cuatro fantasmillas de variados colores y cara de mala uva, oteaban el horizonte en busca de nuestro pelotesco ser.

Pocas partículas amarillas separaban a Pac de su ansiada salida de aquel insoportable mundo. Por suerte una pildora-superaceleradora apareció en escena, y en un abrir y cerrar de boca, el laberinto quedó totalmente limpio de puntitos comestibles. ¡Por fin vamos a otra fase!.

Ya era hora de que el protagonista más famoso de la historia de los videojuegos se diera un paseito por nuestra consola Sega. Y vaya paseito señores, ¡triunfal!. Vaya gráficos en tres dimensiones, vaya movimiento super suave y super rápido, vaya todo, y es que no se le puede poner ninguna pega a este formidable juego: ultra adictivo y recontrabien hecho. Atómico.



Cuatro extensos y peligrosos mundos repletos de amarillentos puntos esperan tu visita, así como una variopinta selección de suculentos manjares que te obsequiarán con grandes cantidades de score.

Hacía tiempo que no veíamos a nuestro Pac Man en una pantalla, y esta nueva visita al mundo de los videojuegos nos ha hecho recordar viejos tiempos. Buenísimo y divertidísimo. Totalmente recomendado para todo tipo de usuarios que busquen altas dosis de diversión. Pac Man, tu lugar está en el Olimpo de los video juegos.







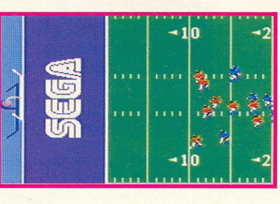


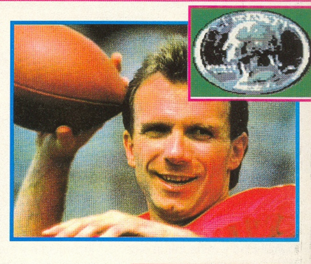




JOE MONTANA FOOTBALL

Latex, mentiras y cintas de vendas





No cabe duda de que si lo que andas buscando es emular una apasionante final de la Superbowl, has dado en el clavo. En este cartuchillo deportivo el sistema de juego es sencillísimo y está lleno de opciones para elegir tácticas de defensa o ataque, cambios de jugadores, y datos sobre todos lo movimientos de ambos equipos. Pero aquí no se queda la cosa, pues los gráficos, aunque pequeños, cumplen perfectísimamente su función haciéndose nítidos en cualquier momento de la partida. Amenas melodías y logrados efectos sonoros ambientan durante todo el partido, y si a ello le unimos una jugabilidad adicionadora que, aunque depende mucho de lo que te guste el mamporro-deporte, es bastante alta, tenemos, en conjunto, un título de muy alta consideración consolera que a buen seguro os mantendrá pegados a vuestra pantalla hasta que consigáis, por lo menos, 500 touchdowns.

GRAFICOS	68
SONIDO	68
JUGABILIDAD	83
TOTAL	75



ARROW FLASH

MEGADRIVE

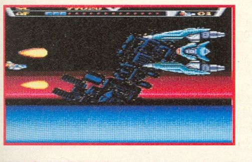
La flecha devastadora

El sindicato de la mafia galáctica y su temido cabecilla Al Caparrone está sembrando el pánico en la galaxia Alfa Centronics. Un superhéroe como tú no puede desaprovechar esta oportunidad de salvar a la humanidad y restaurar la paz en los universos.

Tu flecha retroalimentada espera impaciente en el hangar del navepuerto. Cinco terribles zonas aguardan tu llegada, acompañadas por supuesto de hordas y hordas de alienígenas ávidos de mollejas terrestres.

Al final de cada zona un incordiante y mastodóntico enemigo te hará una visita con fines no precisamente agradables. Y no hace falta decir que la cantidad de veces que debe ser bombardeado, atacado y atormentado es sumamente alta.





Nos encontramos ante un matamarcianos horizontal, adaptado a las posibilidades de nuestra Megadrive con interesantísimos y espectaculares gráficos, buenos scroles y una jugabilidad hábilmente estudiada para engancharte de principio a fin.

La humanidad entera y todas las criaturas afiliadas al paro esperan con los dedos cruzados que la tiranía de Al Caparrone llegue a su fin. Ellos saben que tú y la flecha relampagueante váis a dar buena cuenta de ellos.



N.E.S. DOUBLE DRIBBLE

NINTENDO

Esto es NBA

Mientras el público va tomando asiento en las gradas del pabellón, y el chico de las coca-colas se pasea incansable por los huecos que deja la muchedumbre, los diez jugadores que van a disputar la final de la N.B.A. saltan a la pista. Latas, insultos soeces, bufandas y patas de jamón reciben a los contendientes.

En el salto inicial el balón es para los más altos. Mitchell se escapa por la banda, mide el pase hacia el pivot, -¡hala, tiene una tienda de campaña en la zona!-, quien, encorvado hacia la derecha, se llena de pelota, ajusta el salto y machaca espectacularmente en la red. Señores, esto es el delirio...

Lamentablemente, la misma jugada comienza a repetirse con más reiteración de la deseada. De hecho, el equipo controlado por la máquina parece tener la táctica bastante clara: pase en profundidad y mate al canto. Y para robar un balón, no te digo nada...



Está claro, aquí el truco consiste en atacar sin parar y tratar de no fallar ni un sólo tiro. Bueno, eso suponiendo que lo único que te preocupe sea la victoria.

GRAFICOS	70
SONIDO	75
JUGABILIDAD	60
TOTAL	65

GRADIUS

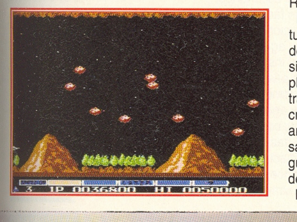
NINTENDO

¡Tres hurras por el Némesis!

Gradius, Némisis...lo del título es lo de menos. La realidad es que os encontráis ante el rey de los mata-marcianos, el mismísimo Némesis renovado en formas y adicciones consolísticas.

El argumento es idéntico. Los pelmazoides ameboides del planeta Bacterión están atacando el planeta Gradius sin piedad. Y es allí donde te diriges tú, pilotando tu Warp Rattler.





Para alcanzar tu objetivo deberás recorrer siete niveles plagados de traicioneras criaturillas ansiosas por saborear guerreros despistados.

Ni qué decir tiene que el armamento de tu nave puede crecer hasta límites insospechados, tan sólo tendrás que recoger las cápsulas que sueltan algunas naves al ser fulminadas.

Un super suave scroll os acompañará en vuestra odisea, así como unos estupendos gráficos calcados de la recreativa. Y todo esto acompañado de una adicción digna de los mejores arcades que os mantendrá pegados al control pad hasta que se os fundan los dedos.





ZOOM!

MEGADRIVE

Veinte mil pulgas tiene la noche



La idea en la que está basada este simpático jueguecillo es de ese tipo que tanto nos gusta últimamente: la entiendes en dos segundos y te puedes tirar jugando dos días.

La explicamos rápido: te colocan sobre plataformas de diferentes formas y tienes que pintar las rayas de los cuadrados que las forman. Ya está, te subes a una brocha y a procurar que no te corte el rollo ningún bichejo malintencionado.

Y así se nos presenta este ZOOM! de regordetes personajes, vegetales complementos, gráficos coloristas y sonidillos joviales.

En cuanto a lo que a la jugabilidad adicionadora se refiere basta decir que aumenta espectacularmente en este TROTO-GAME cuadriculero a medida que vas consiguiendo completar diferentes escenarios, lo cual algunas veces resúlta más fácil que otras (toma ya deducción sabia).

Un juego muy agotable que te engancha al instante y con el que podrás pasar, por ejemplo, un domingo por la mañana muy agradable.

¡Anda, mira, como todo es tan sencillo hasta nos ha sobrado espacio y todo!.

Bueno, pues entonces diremos que pueden jugar dos jugadores simultánamente.

GRAFICOS	67
SONIDO	73
JUGABILIDAD	75
TOTAL	70

GOLF

GAME BOY

Golfeando sin parar



Comparemos un juego de Golf de una máquina grande con el juego de Golf de la Game Boy. Obviando detalles sin importancia como el tamaño de la pantalla, los colores y, en algunos casos, el abuso desmedido de gráficos, llegaremos a la conclusión de que no sólo no se observan grandes diferencias entre ambos sino que, incluso, hacer pares, eagles y birdies en la consola de mano es mucho más entretenido, práctico, llevadero y curioso que golfear con la mayor. Golf Game Boy respeta una tras otra las principales, y a veces secundarias, reglas de este elegante deporte. Como mero reto personal o enganchando la máquina a otro Game Boy y disputando el hoyo con el amiguete de turno, el partido se presenta de lo más apasionante. Desde las distintas panorámicas de juego, hasta la dirección y velocidad del viento pasando por la elección del tipo de palo, de la fuerza del golpe, o las tan temidas clasificaciones, este Golf lo tiene todo, o casi todo. Vamos, que en una pantalla tan pequeña nunca han cabido escenarios tan grandes como los de estos impresionantes campos de golf.

Todo un mega-simulador de bolsillo.





GRAFICOS	80
SONIDO	75
JUGABILIDAD	80
TOTAL	80

TENNIS

GAME BOY

Devuelve la pelota

El clamor del público resuena fuertemente en tus oídos. Al fondo ves a tu contrincante caminando lentamente a su posición en la pista. El ruido cesa de repente. Delante de ti, a escasos metros, tu adversario va a efectuar el saque, levanta el brazo y ...

Con sólo conectar este cartucho a tu Game Boy podrás disfrutar de las emociones de Wimbledon en directo. Y no, no vamos a decir el tópico que además sentado cómodamente en tu sillón, que eso ya lo han dicho de otros juegos otras revistillas del gremio.

El caso es que hacía bastante tiempo que no disfrutábamos tanto con un juego de tenis, y es que esta Game Boy nunca dejará de sorprendernos.

Desde la agradable melodía de presentación hasta el suave scroll de pantalla, todo derrocha calidad por los cuatro costados.

Y si hablamos de la jugabilidad que alcanza este cartucho bastará con que digamos que es, sin duda, uno de los más divertidos y adictivos que váis a poder encontrar en este momento.

En cuanto a los gráficos y los sonidos, simpáticos y muy bien animados los primeros, y graciosillos los segundos, donde podrás escuchar incluso los aplausos del público.

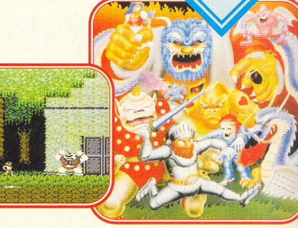
Si te apasiona este mundillo del tenis y quieres ser el protagonista de múltiples hazañas deportivas, ya sabes lo que tienes que hacer...

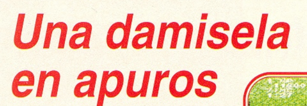
Absoluatmente viciante.





GHOST'N GOBLINS





Una damisela en apuros

El osado caballero Sir Arthur y su amada Loli se encontraban disfrutando de una agradable jornada en la sierra. Pero mira por dónde, al demonio Ikkaku, que casualmente pasaba por allí, se le ocurrió la brillante idea de raptar a la bella dama. ¡Ay!, ¿cuándo aprenderán estos demonios a dejar a los enamorados en paz?. En fin, él se lo ha buscado, porque, como podréis imaginaros, Sir Arthur no va a dejar enemigo en pie hasta que recupere de nuevo a su media naranja.

La verdad es que nos ha dejado un poco fríos esta versión del mítico Ghost'n Goblins; con ésto no queremos decir que el juego sea malo, pero tiene un par de detalles que le hacen perder algunos puntos.

Uno de ellos es el deficiente y molesto scroll que nos acompañará partida tras partida. Los gráficos también son mejorables, aunque pueden pasar porque nos recuerdan a la máquina original. Por último, el listón de dificultad lo han puesto demasiado alto, y en algunas ocasiones para poder avanzar es imprescindible la aparición de alguna virgen caritativa.

De todas formas, el Ghost´n Goblins es el Ghost´n Goblins y la diversión está garantizada.



SHANGAI

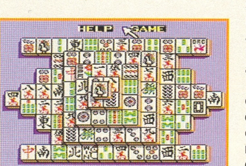


SEGA

La estrategia del dragón

Desde las lindes de un tiempo inmemorial planeó sobre las cabezas de los filósofos una pregunta de difícil solución: ¿el hombre es víctima de sus andanzas juveniles o, por el contrario, lo es de su tiempo perdido?. Así llegaron a una conclusión: ... ante la duda la más peluda.

Estimulados por ésta filosofía no dudaron en crear efectos de mechandising e inundar el mercado con camisetas, chapas, llaveros y bebidas alusivas a la frase que les servía de motor espiritual.



Pero una vez saturado el mercado de productos, se dieron cuenta de que algo se les escapaba, que una filosofía no se podía sustentar a base de efectos carentes de sentido. Así, en un despliegue de imaginación increíble, comenzaron la búsqueda de un nuevo producto que sirviera de cobijo en los momentos de menos acercamiento entre el hombre y sus divinidades: así nació Shangai.

El intentar explicar su desarrollo sería jarto complicado en estas escasas líneas, por lo que nos limitaremos a decir que no penséis encontrar en éste juego la acción maquinera de otros cartuchos SEGAdores, porque lo más seguro es que os defraude. Pero si, por el contrario, queréis un GAME que os absorba las neuronas occidentales por completo, no lo dudéis, ésto es lo vuestro por muchas razones.

Quizás la de más peso sea, sin lugar a dudas, la de que nos obliga a pensar un poco. Y eso de vez en cuando no viene mal.

GRAFICOS	58
SONIDO	69
JUGABILIDAD	89
TOTAL	70

TORTUGAS NINJA

NINTENDO

La reverdelión de las pizzas



No podía ser en otro sitio sino en Gotham City donde aparecieran las afamadas, verdes y pizzeras Turtles.

Allí, en la urbe de Batman, el mal tiene mil caras, mil bandas y mil capos que controlan los abundantes negocios ilegales. Pero como para encontrar estos negocios ya está hacienda, y para detener malos de altos vuelos ya está Batman, Gotham necesita un representante de su particular ley en los bajos fondos, es decir, allí donde el hombre murciélago no quiere ir: las cloacas.

Y qué mejor que estos representantes fueran del reino animal, -por lo de la fuerza-, aunque habría que darles un pequeño toque sentimental para que le echasen más "conchas" a los numerosos problemas con lo que iban a tener que enfrentarse

Así idearon un experimento, científico, claro, que las convirtió en medio humanas. De esta manera resultaron cuatro tortugas, que por propio deseo se denominaron Tortugas Ninja y a partir de entonces se prometieron que Gotham no sería ya la misma, o al menos eso es lo que tú has de intentar conseguir a lo largo de este mega game de niveles adictivos estratosféricos..

Con una concepción en el más puro estilo plataformero, y un continuo goteo de enemigos, más mutados si cabe que las propias Turtles, deberemos salvar a la eterna víctima April de las sucias zarpas del malvadoso Shredder.

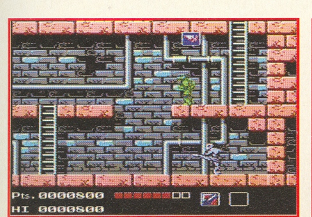
Sus coloristas y agradables gráficos y un sonido muy destacable hacen, junto a la facilidad del manejo, un cartucho muy adictivo y Pizzeable que estamos seguros gustará al más pintado.. de verde.

Los incondicionales de los héroes de la media concha quedarán más que satisfechos y este cartucho contribuirá a que aumente considerablemente su club de fans. Que os aproveche ¡¡Cowabungueros!!



Sube escaleras, mata un bicho, sal a la calle, cómete una pizza, ¡cuidado con ese abejorro!, tírate de cabeza por la alcantarilla, esquiva a ese camionazo... ¿pero es que no nos vais a dejar descansar ni un sólo instante?









GRAFICOS	88
SONIDO	87
JUGABILIDAD	90
TOTAL	86

MEGADRIVE



GAIN GROUND

Salir por la puerta falsa

Por aquél entonces la guerra se convirtió en un divertido juego de mentalidad muy latina, en el que venía a revivirse el espectáculo circense del antiguo Imperio Romano. Para el gran ordenador central que controlaba el sistema, la masacre que tenía lugar todas las tardes a las cinco, era una forma de relax, como la máquina de la felicidad.

Tragedia no es quizá la mejor expresión para definir lo que ocurrió aquella nublosa tarde, úsese mejor, SUERTE. A causa de un fallo más o menos fortuito en las líneas de conexión ordenador-escenario, miles de espectadores y otros tantos guerreros quedaron atrapados en el interior del sistema, adoptando una forma sólida que es lo que ocurría en casos de emergencia. Tres valerosos hombres de dudosa valía se ofrecieron voluntarios para resolver el entuerto. Salir o morir eran las únicas condiciones.



Comienza entonces una peregrinación de luchadores que tiene lugar através de 10 estancias fijas, las cuales -todo hay que decirlo-, varían entre sí bastante en cuanto a sus características.

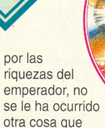
A partir de aquí tendrás que combinar lo más sabiamente posible habilidad y estrategia y será sólo la correcta combinación de ambos factores los que te llevarán a la victoria

Interesante para los aficionados al género cuasiestratégico.

GRAFICOS	70
SONIDO	60
JUGABILIDAD	70
TOTAL	66

R-TYPE

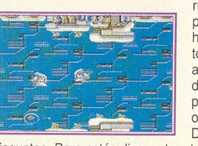
SEGA



Acaba con Bydo

Reza la leyenda que el emperador Bydo se estaba pasando de listo. Ya no se conformaba con tiranizar a toda la constelación y poner su feo nombre a todos los planetas.

Ahora le había dado por secuestrar a todas las mozas de quince galaxias a la redonda con fines altamente sospechosos. Se rumoreaba que estaba preparando su boda y por eso había reclamado la presencia de todas las jóvenes casaderas de aquellos lares. Y mira por dónde, entre siete trillones de potentes muchachas se le ha ocurrido escoger a la tuya.



Desde luego uno no gana para disgustos. Pero estás dispuesto a todo. Sales al aerogaraje y te montas en tu utilitario R-9. Mientras, tu futura suegra, embelesada por las riquezas del emperador, no se le ha ocurrido otra cosa que chivarse de tu partida.

Desde luego hoy no es tu día de suerte, amigo. Ocho agujeros negros y miles de enemigos intentarán evitar que consigas enfrentarte al temible Bydo y recuperar a tu dulce bomboncito.

Si tus ojos están dispuestos a pasar por alto el detalle de un ligero parpadeo de pantalla, (los nuestros lo están totalmente), se encontrarán ante un genial arcade con gráficos, sonidos y movimientos espectaculares, y cuya adicción te va a hacer perder el sueño durante meses.

No te lo pierdas. Y date prisa porque el repugnante Bydo ya se ha puesto la pajarita y se encamina hacia la cyberiglesia.

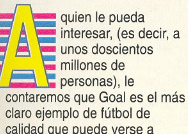




GOAL

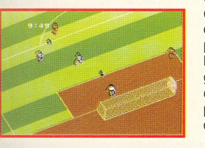
NINTENDO

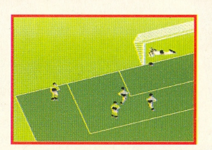
La salsa del fútbol



A quien le pueda interesar, (es decir, a unos doscientos millones de personas), le contaremos que Goal es el más claro ejemplo de fútbol de calidad que puede verse a través de una Nintendo.

A partir de una perspectiva aérea y un estupendo scroll en todas direcciones, tendremos la oportunidad de manejar a once

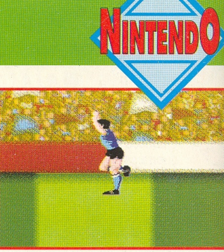




muñecajos de habilidad contrastada.

Tras el pitido inicial los deportistas tendrán que espabilar rápidamente. A poco que te descuides, tus contrincantes se te tirarán a los piés, te meterán hachazos en las piernas o te clavarán 6 ó 7 golitos para que te vayas enterando de que el partido se pone serio. Tanto en el modo que abre el campeonato del mundo, como en el encuentro amistoso, las espadas de los hombres flasheantes, (es decir, tus adversarios), permanecerán en todo lo alto. De ahí que Jaleco haya tenido una gran idea al introducir en el programa una especie de antesala de entrenamientos, en la que practicaremos dos tipos de jugadas a balón parado. Gracias a ello mediremos nuestra eficacia goleadora y la dureza defensiva de los rivales, y luego el partido nos resultará un poquito más disputado.

Por todo esto y por mucho más podemos afirmar y afirmamos que Goal no es como para echar las campanas al suelo, pero parece claro que es el programa más relevante de fútbol para nuestra consola.



GRAFICOS	60
SONIDO	60
JUGABILIDAD	75
TOTAL	69

PAPERBOY

SEGA

Con un par de pedales

D esde pequeño mi gran pasión siempre fue montar en bicicleta . A los cuatro meses me acoplaron unos pedales a la cuna, y yo solito me iba todas las tardes a pasear por el vecindario. Ahora ya soy mayorcito y sigo sin despegarme de mis pasiones, me dedico a repartir periódicos,



pero... en bicicleta.

No creáis que este oficio es sencillo, no. Cada mañana me juego la vida repartiendo diarios, y es que las calles ya no son como las de antes. Multitud de peligros como perros, borrachos, niños suicidas, malabaristas sin empleo, conductores a sueldo y un sinfín de problemas más me acompañan cada día en el reparto. Quizá deba ir pensando en mi jubilación, porque uno ya no está para esos trotes.



Estupendo este Paperboy, que es con diferencia la mejor y más cuidada versión de las que se han hecho de esta clásica máquina de Atari. Los gráficos son supersimilares a aquellos que viste en los salones recreativos, y todos los enemigos y peligros del arcade los tendrás de nuevo a tu disposición, pero esta vez en la pantalla de tu tele. La jugabilidad y la adicción, tope.

GRAFICOS	87
SONIDO	65
JUGABILIDAD	88
TOTAL	87

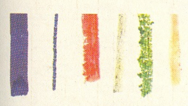
Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PAROdraw™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



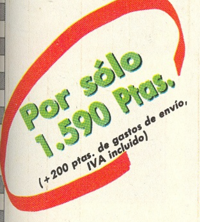
CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS



PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.



Por sólo 1.590 Ptas. (+ 200 ptas. de gastos de envío, IVA incluido)

Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de Correos 226. 28100 (Alcobendas) MADRID

Deseo recibir el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

Forma de pago:
☐ Contra reembolso.
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.° ....
☐ Tarjeta de crédito n.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 734 82 98.

Fecha y firma:



TORTUGAS NINJA



El Clan Foot

Los perversos componentes del clan Foot han secuestrado a April O'neil, la simpática y joven periodista, que además, casualidades de la vida, es gran amiga de nuestros héroes. Por supuesto, la respuesta de Donatello, Michelangelo, Rafael y Leonardo no se ha hecho esperar, y han salido raudos y veloces a rescatar a April.



A través de cinco extensos y variados niveles te enfrentarás cara a cara con todos los secuaces de este diabólico clan, eso sí, bien acompañado de tu arma preferida.

Cada fase está dividida en cuatro y por supuesto, cuando completes todas, te enfrentarás a temibles y gigantescas criaturas que necesitarán doble ración de golpes. Normal.

Molón, espectacular y trepidante, son los calificativos que mejor podrían definir a este juego. Parece mentira las cosas que se pueden hacer con



nuestra Game Boy: magnifico sonido , scroles super suaves, personajes de gran tamaño y todo ello envuelto en una adicción sin límites. Increíble pero cierto. ¡Ah!, y si mañana te despiertas con una concha en la espalda, no te preocupes, la turtlemanía siempre tuvo efectos secundarios.

GRAFICOS	85
SONIDO	80
JUGABILIDAD	87
TOTAL	85

BUBBLE BOBBLE

NINTENDO

Dragoncitos sin burbujas



Envuelto en un ritmo tremendamente rápido y frenético se presenta un adicteante arcade plataformero de draconianas pompas con el que pasar el rato no será nada difícil, sino todo lo contrario, oséase, fácil.

En el más puro estilo MARIO, deberemos pasar pantallas, pantallas y más cienes de pantallas sin que los aquejados mutantes mitad hombres, mitad plantas, que por ellas andurrean, nos desgracien de por vida.

Gráficamente el jueguecillo en cuestión es simpático y para el cometido con el que ha sido desarrollado, es decir, que te lo pases pompa, no se puede pedir más. Lo mismo ocurre con el aspecto auditivo del tema, el cual responde con efectos no menos agradables a la oreja.

La jugabilidad es la típica en este tipo de juegos plataformeros, es decir, acción total que te inunda y asfixia a base de saltos, carreras de larga longitud, y enemigos más cercanos a la mala uva que a la Madre Teresa de Calcuta. En definitiva, un juegón de burbujas tomar. ¡ Ah!, y sin conservantes ni colorantes.

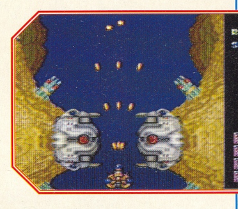


MEGADRIVE

TRUXTON

Apoteosis espacial

El imperio Gidans mantiene paralizado el tráfico de alimentos por toda la galaxia y parte del extranjero. Si ésto continúa así, la población de todos los planetas podría morir de inanición retroinanimada en menos que canta un besugo estelar.



El teniente de navío Johnny Thorpe, conocido por su destreza a la hora de emitir el canto del alcaraván en celo, revisaba una y otra vez los informes de héroes cósmicos. Pero no encontraba más que abueletes con ganas de marcha y delincuentes en paro. Nadie se ajustaba al arquetipo de héroe rubio, ojos claros, nariz estilizada y tez con leche.

Harto de su inútil tarea, al teniente Thorpe se le ocurrió la desafortunada idea de recurrir a su yerno Lucas, un jovenzuelo despistado y haragán que mataba sus ratos libres peleando y forcejeando con el retrato de su berrugosa mujer.



Ahora tenía que buscar la forma de engañarle, puesto que sabía positivamente que, de proponerle la misión cara a cara, la carcajada se oiría hasta en el último confín de la galaxia.¿Sería capaz de lograrlo?.

Lo primero que hizo fue trucar el utilitario de Lucas y convertirlo en un caza Melanofighter equipado con el último grito en tecnología armamentística. Hecho ésto, colocó una foto de su hija, esposa de Lucas, en los visores de rayos intraláser.

A la mañana siguiente, el adormilado yerno entró en la nave y nada más ver el terrible careto de su mujer, despegó como un rayo y empezó a disparar como un descosido intentando alcanzarla en plena jeta. Por suerte salió rápidamente de la atmósfera y comenzó a derribar cazas Gideanos con una destreza innata.

El enemigo desconcertado huía o sucumbía bajo sus disparos certeros y devastadores. De pronto...De pronto nos hemos dado cuenta de que se nos está acabando el espacio del que disponemos para comentar esta genialidad en forma de matamarcianos que responde al frío pero sonoro nombre de Truxton (que no Truxtón) y todavía no hemos dicho nada coherente.

Así pues, sin más preámbulos, ahí va la crítica: una maniobrabilidad increíble, unos gráficos alucinantes y una jugabilidad digna de una epopeya de magnas proporciones. Un super matamarcianos que no dejará de sorprenderte a cada instante por la variedad de armas de las que podrás disponer, por el increíble diseño de sus inagotables naves enemigas y por lo estruendoso de sus efectos sonoros.

Indispensable para tu Megadrive. ¿O.K?.

GRAFICOS	94
SONIDO	93
JUGABILIDAD	92
TOTAL	94



SEGA GAUNTLET

Entre laberintos anda el juego

Llevo años intentando salir de este dichoso laberinto, pero por más que busco la salida, sólo encuentro fantasmones, trolls, goblins y otras criaturas de mal vivir. En fin, me sentaré a descansar un poco, ¿eh?, ¿qué es éso que se acerca?, ¡socorrooooo!, ¡grooooar!, ¡chomp, chomp!.

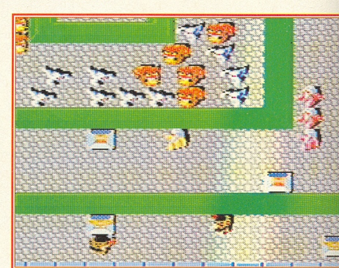
¡Vaya!, parece que nuestro temible guerrero no lo era tanto como decía, tan sólo han bastado tres docenas de fantasmas para acabar con él.

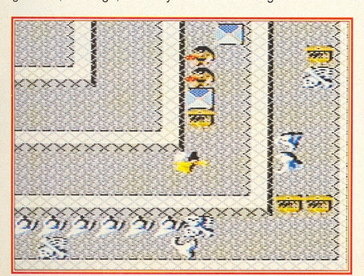
Bien, dejemos que descanse en paz y sigamos con lo nuestro, que para algo nos pagan. Por fin llegó el Gauntlet para la Sega, y la verdad es que ha merecido la pena esperar, poque estamos ante una de las mejores conversiones de este mítico arcade.

Por si aún queda algún despistadillo que no sepa de qué va la cosa, diremos que antes de empezar deberás elegir entre un guerrero, un mago, un elfo y una valkiria. Tu objetivo consistirá en buscar la salida de cada laberinto. Docenas y trecenas de miles de incordiantes enemigos tratarán de restarte la mayor cantidad de energía posible. Poco original, pero tremendamente resultón.

Es una delicia jugar una vez más con Gauntlet: el scroll de pantalla es increiblemente suave, tiene voces digitalizadas, la opción de dos players es de lo más divertida..., en fin, que tiene todo lo que se le puede pedir a un juego. Por algo ha hecho historia.

Gauntlet puede ser considerado como uno de los clásicos de la historia de los videojuegos, una obra maestra que ha sido versionada para todo tipo de máquinas.





El argumento de este juego te invita a introducirte en un mundo formado por complicados laberintos plagados literalmente de miles y miles de enemigos que no pararán de atacarte.



ELECTROCOP

LYNX

El Mega-poli y las admiradoras secretas



Era intrépido, fuerte, amable con los débiles y, sobre todo, pegadizo cuando de mujeres se trataba. Hasta tal punto que los novios de las alucinadas chicas se unieron en noble cruzada en pos de sus respectivas costillas. Las hordas de vejados jóvenes atacaron la base central del club de fans del tan alabado mujeriego.

El Electrocop montó en cólera (su caballo), y raudo inició el rescate de las cuatro mil doscientas treintaitres chicas que voluntariamente abobadas esperaban la llegada de su héroe.

A partir de ahí todo depende de tus manos, pies y cejas..

Ciertamente impresionante este GOOD-GAME LYNXero de tintes futuristas, efectos gráficos increíbles y multi-scroles.

Pero este Electrocop chulapón también puede presumir de unos efectos sonoros sobresalientes, que unidos a la alta jugabilidad adicionera dan como resultado un tope-cartucho de grado 3.



RASTAN

SEGA

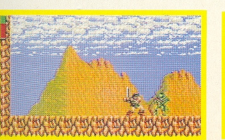
¡Qué barbaridad más bárbara!

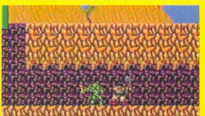


Las leyendas del mítico guerrero Rastan habían corrido por muchos años a lo largo y ancho del reino. Pero ahora se acercaba un momento histórico: cientos de carteles anunciaban que el afamado guerrero dirigiría unas palabras de agradecimiento a los vecinos de Habichuela del Monte. Y el gran momento llegó. El héroe comenzó a narrar todas sus maravillosas aventuras. Las gentes, emocionadas ante tan espectaculares relatos, comenzaron a bostezar sonoramente a la vez que lanzaban irreproducibles maldiciones hacia cierto personaje...

Pero no temáis, en este cartucho afortunadamente no se ha incluído ningún discurso del mítico héroe. Y lo que podremos encontrar en su interior va a ser de todo menos aburrimiento, pues aparece para nuestra Master guardando unas similitudes bárbaras en cuanto a gráficos y mapeado con el histórico juego de la recreativa. Multitud de armas y enemigos peligrosamente pegadizos estarán a vuestra entera disposición para intentar poneros las cosas mas fáciles y más difíciles respectivamente.

Conversión muy jugable y con un número muy alto en el adictómetro.



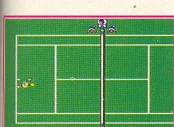




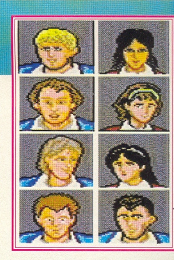


TENNIS ACE

SEGA







GRAFICOS	70
SONIDO	60
JUGABILIDAD	70
TOTAL	60

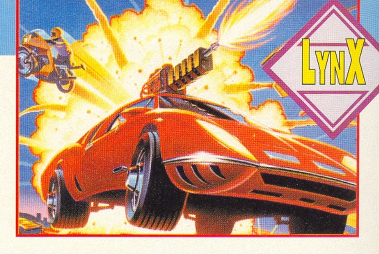
Indudablemente, este tenis para la Master System es el más asequible de todos a los que nos hemos enfrentado. Si recordáis otros torneos que se jugaban en ordenadores, lo primero que os vendrá a la cabeza será el tiempo que empleábais en dominar a la perfección cada golpe. Aquí ocurre todo lo contrario. Los movimientos están demasiado asignados al pad y a los botones como para no aprender su funcionamiento rápidamente. La consecuencia más directa de este encasillamiento es el largo tiempo que se prolonga cada punto, además del bajo nivel de competitividad que llega a darse, lo que, a la postre perjudica en mucho la adición.

Lo más atractivo de Tennis Ace es la perspectiva con que está realizado y la calidad de sus gráficos.

Recomendado a quienes no gusten de complicarse la vida.

ROAD BLASTERS

La carrera del siglo



El popular Rally París-Dakartagena estaba a punto de comenzar. Los motores rugían como leones hambrientos. Las miradas enloquecidas de los pilotos se cernían en el semáforo de salida. Verde, verde,...rojo, banderazo de salida, ¡Broooooom!.

Bienvenidos amantes del acelerador, estáis participando en una frenética competición de la que posiblemente no saldréis con vida. Y ya que habéis aceptado el reto, disponeros a atravesar los cincuenta estados del país volatilizando a cualquier vehículo que se interponga en vuestro camino. Pero cuidado, porque ellos intentarán hacer lo mismo.

Y no van a escatimar gastos para ello: bunkers, motocicletas asesinas, limusinas de choque y una amplia selección de macarras motorizados te esperan en cada recodo del tortuoso camino.

Por eso, no dudes en utilizar tu ametralladora infrabiónica y otras potentes armas que tu robotín-volante-para-casos-de-urgencia te proporcionará cada cierto tiempo: desde cañones termocatatónicos y escudos electroideos, hasta un inyector de nitroglicerina caústica que elevará tu velocidad a límites insospechados. Pero no cantes aún victoria, incluso con estos avances de la técnica te supondrá mas de un disgusto participar en este caótico Rally.

Ya era hora, ¡un juego de coches para el Lynx!. Y qué bien hecho está.



Buenísimo y con una adicción que pondrá la carne de gallina



¡Qué LOCURA!



LA CAN SOLA

Este fiero y carnicero perrito, perrita en este caso, ha sido sorprendida "in fraganti", librando batallas y avatares frente a la Lynx de su amo.

Lupe, que así se llama el can, aprovecha los descansos entre partida y partida de Jasón, el dueño, para marcarse unos High Scores de espanto.

Jasón García Reinoso ha sido quien nos ha hecho llegar esta curiosa y canina foto desde Móstoles.

Gracias, Jasón. A ver si cunde el ejemplo y ante tan simpática instantánea los lectores os animáis a enviarnos fotos así de graciosas protagonizadas por vuestros animales de compañía: perros, gatos, gallinas, padres...



La Guerra de las Consolas

Llegamos a la Vía Láctea cuatro intrépidos guerreros, -en brava cruzada espacial contra el abominable Imperio de los Ordenadores Jugables-, con la única intención de hacernos un hueco en el corazón de los cartucheros empedernidos.

Pero tamaña misión de redención consolera necesita de personajes valerosos, raudos y veloces que puedan demostrar su valía en cualquier campo de asteroides que se precie. Y por ello estamos aquí, de izquierda a derecha, Juan Carlos "Chewacka", José Luis "Skywalker", Amalio Gómez "Kenobi" y Marcos García "Solo", para serviros de ayuda en vuestros momentos de mayor "pena, penita, pena".

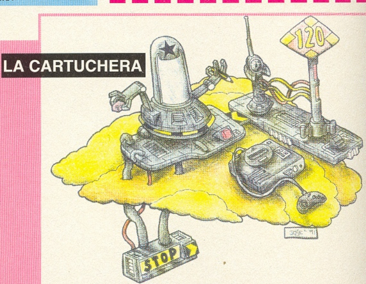
Amigo, a partir de hoy tener una consola va a ser algo más que una aventura. Tu fuerza y la nuestra lucharán por conseguir el común objetivo de derrotar al Imperio de los Ordenadores Jugables. Templa tus nervios, prepara tus armas, porque hoy comienza... La Guerra de las Consolas.

Existen posibilidades de que el protagonista de la película TERMINATOR 2, Arnold Schwarzenegger, visite nuestro país de Pascuas a Ramos. En caso de producirse tal evento, a lo mejor aprovecha su estancia para firmar algunos cartuchos a todos aquellos Cyborgs que se acerquen hasta nuestra redacción. La esperanza es lo último que se pierde.

***PANTOJA'S 2-LA VENGANZA DE PAQUIRRIN.** Por fin un juego con sabor español y protagonizado por nuestra folklórica favorita. Está realizado por la empresa Gitanic, creadora de juegos tan populares como Manolo Escobar Rumba Power o El Fary Taxi Simulator. Este interesante título, que combina fases de bailoteo pertinaz, estrategia y lloriqueo, saldrá sólo en su versión para la consola Plaster System. Paciencia hermanos.*

*Ha nacido una nueva consola, la **SPECTRA DRIVE**. Está basada en la tecnología base del Spectrum pero hay que sumarle la capacidad gráfica de una calculadora y el procesador sonoro de un cascabel. Multitud de compañías, dos, estan creando juegos que aprovechan las características de la máquina. Varios programas de cálculo están en proyecto, así como una versión alfanumérica del Shadow of the Beast.*

LA CARTUCHERA



Uno de los miembros de nuestra redacción, José Luis para ser exactos, ha realizado este extraño dibujo que, aunque no sabemos muy bien lo que representa, nos viene estupendamente para invitaros a que nos envieis dibujos, chistes, fotos o cualquier otra cosa que se os ocurra que creáis que quedaría bien en estas páginas. ¿A qué esperáis? ¡Ya teníais que estar mandándonos algo...!

Nuevos modelos de Game Boy

Para deleite y disfrute de propios y extraños, Nintendo va a ampliar su gama portátil, lanzando nuevos modelos de Game Boy a la medida de todos los gustos:



Game Girl: Luciendo una refulgente pantalla LCD de color fucsia y unos románticos botoncitos en forma de corazón, esta coquetona portátil pretende introducir una serie de juegos que harán las delicias de todas las féminas juguetonas del planeta: Shalta Lakomba y Carlos Mata Guapera´s Boy para las más modositas, y La Mujer del Mamporro para aquellas que gusten de las emociones fuertes. Este modelo incluye versión para zurdas.

Game Boy 3 Players: El no va más de Nintendo, una Game Boy para tres jugadores simultáneos pensada especialmente para familias numerosas y con escasos recursos económicos. Ampliando ligeramente el tamaño de la Game Boy normal, se han incluido tres controles de movimiento, seis disparadores y otras tantas salidas para cascos. También se incluyen los juegos: La Familia y uno más, Donde comen dos comen tres y una nueva versión de Gauntlet para dos jugadores y una suegra.

Mega Boy: Bajo este alucinante aspecto se encuentra un auténtico monstruo portátil de tan sólo 40 centímetros de eslora. Catorce microprocesadores, una velocidad de 56 Mhz y pico y un altavoz integrado de 50W, convertirán tus juegos en auténticas experiencias vitales.

El impresionante tamaño de la pantalla nos permite, incluso, ver el final del juego varias horas antes de llegar a él.

Siguiendo una nueva política de ventas, esta consola se acompaña de una docena de cartuchos vírgenes y un manual en varios idiomas: inglés, francés, alemán, turco y esperanto.

Estos tres modelos aparecerán en el mercado español en el 92, como todo. Esperaremos impacientes.

Ya que hemos tocado por ahí el tema de la música os diremos que varias empresas internacionales y portuguesas están interesadas en publicar ***JUEGOS INSPIRADOS EN GRUPOS DEL POP ROCK*** *mundial. Así, los primeros en salir al mercado serán: Sergio Palma Boceras Simulator, que incluye un micrófono rosa y un poster de Buda , Bon Jovi-Consolas Megamancebo, Brus Springsteen Troll in the U. S. A, Gloria Estefan vs Madonna Maciza Wrestling Super Challenge y Guns'n Roses Tortillator 2. Prometedores todos.*

Las compañías que hacen software para los horribles ordenadores jugables (esos que están llenos de teclas), están presionando a los distribuidores de consolas para que suban el precio de los cartuchos. Estas compañías alegan que el éxito de las consolas y el hurto en grandes almacenes está acabando con el mercado de videojuegos, por lo que exigen un ***AUMENTO DE LOS PRECIOS DEL 750 POR CIEN.*** *Así, el precio medio de los cartuchos sería de unas 80.000 pts. ¡Pues lo llevan claro!*

LOS TRUCOS DEL LECTOR

María Gómez, de ocho años de edad y primera fan de nuestra revista, nos ha enviado unos magníficos trucos que ella misma ha descubierto para el Super Mario Bros de Nintendo. Ahí van:

Pantalla 1-1: Hay una montañita verde que está antes de un agujero, la saltas y aparece una seta que te da una vida extra.

Pantalla 1-2: Súbete en los ladrillos azules y golpea el techo con la cabeza, aparecerá una seta que es una vida.

Pantalla 1-2: Al final de esta pantalla hay un tubo por el que llegas a la pantalla 1-3, pero si no te metes en el tubo y subes por los ladrillos que están arriba del todo, llegas a otros tres tubos en los que puedes elegir llegar al segundo, tercer o cuarto nivel.

¡Ánimo, chicas y chicos, haced lo que María y enviadnos cuanto antes vuestros trucos! ¡Ah, y que no se os olvide mandarnos una foto vuestra, es imprescindible!. Además, las cartas que sean publicadas recibirán un regalo sorpresa. ¡Bieeeen!



LISTAS

Estrenamos hoy nuestra lista de super éxitos, que a partir de ahora se va a convertir en vuestra guía favorita para conocer los mejores juegos disponibles en el mercado

Sin duda los apartados de cada consola están repletos de títulos absolutamente atómicos, pero parece claro que el lanzamiento más potente de este mes corresponde a la versión para Mega Drive de Sonic, un personajillo que va dar que hablar durante mucho, mucho tiempo.

Pero no será él sólo. Ir apuntando estos nombres: Pacmanía, Shinoby, Tortugas, Chequered Flag, Pato Aventuras...

NINTENDO

1	Batman
2	Shadow Warriors
3	Blue Shadow
4	Super Mario Bros
5	S. Spike Volleyball
6	Tortugas Ninja
7	Blades of Steel
8	Blaster Master
9	Donkey Kong
10	Super Mario II

GAME GEAR

1	Shinobi
2	Wonder Boy
3	Mickey Mouse
4	G- Loc
5	GP Monaco

DE ÉXITOS

GAME BOY

1	Super Mario Land
2	Tortugas Ninja
3	Tennis
4	Batman
5	Pato Aventuras

MEGA DRIVE

1	Sonic
2	Mickey Mouse
3	Ghouls'n Ghosts
4	Truxton
5	After Burner II
6	GP Monaco
7	Moonwalker
8	Shadow Dancer
9	John Madden
10	Revenge of Shinobi

SEGA

1	Pac Mania
2	Gauntlet
3	Indiana Jones
4	Forgotten Worlds
5	Mickey Mouse
6	Paper Boy
7	R-Type
8	Impossible Mission
9	Spiderman
10	Speedball

LYNX

1	Checkered Flag
2	Blue Lighting
3	APB
4	Klax
5	Gauntlet III



¡Hola, amigos!. Permitid que me presente. Me llamo Yen y soy, modestia aparte, uno de los mayores entendidos en consolas del mundo. A partir de hoy estaré en estas páginas a vuestra disposición. Cualquier problema que tengáis, cualquier truco que queráis saber, cualquier cosa que se os ocurra ... no lo dudéis, enviadmela en una carta y trataré de contestarla lo antes posible.Eso sí, debéis poner en el sobre: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A. Carretera de Irún Km 12,400 MADRID indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO. ¡Ánimo, espero vuestras cartas!.

Atrapado en el Bionic

Estimados Hobby-consoleros: Jugueteando con el Bionic, he tenido la desagradable sorpresa de quedar atrapado en algunos lugares del mapeado, sin tener otra opción que reinicializar el juego . ¿Se puede solucionar esto de alguna forma o es un fallo irreparable del programa?.

J. M. García (Murcia)

Tranquilo Jose, tranquilo. Existe un remedio a este problemilla. Cuando te encuentres en tan desesperante situación, pulsa simultáneamente Start, A y B. Volverás de nuevo al helicóptero y podrás seguir jugando con toda tranquilidad.

¡Qué!, está bien el truquillo, ¿no?..

Sobre la Mega Drive

Yen, te escribo estas cuatro letras para decirte que me quiero comprar una Game Gear y megustaría saber algunas cosas. He oido que algunos juegos de esta consola son conversiones directas de la Master, ¿es cierto? ¿Cuáles son los mejores juegos de la Game Gear? ¿Se puede convertir en TV.

Jesús Valdecantos (Aravaca)

Es cierto, algunos juegos de Game Gear son conversiones de la Master (Gp Mónaco, Wonder Boy... pero no te preocupes, porque la calidad de éstos es la misma, incluso a veces mejor que la de a su hermana mayor en scroll y colores.

De momento te diremos tres de los mejores, Shinobi, Mickey Mouse y Wonder Boy.

Sí se puede convertir en TV. Es una característica que la diferencia de las demás y que la convierte en un aparatito atómico.

¿Neo Geo en España?

Tengo la intención de comprarme una consola, y mirando modelos, he visto una, la Neo Geo, que me ha llamado poderosamente la atención. Podrías decirme si está comercializada ya en España, y si no, cuándo lo harán.

Alberto Rodriguez (Barcelona)

La consola Neo Geo no está todavía comercializada en España de una manera oficial, aunque sí puedes conseguirla por medio de importadores.

Si quieres más información sobre este tema consulta en las páginas de noticias.

De todas formas puedo decirte que es una consola espectacularmente buena, pero claro, la calidad hay que pagarla y la Neo-Geo no es la excepción a la regla.

Novedades para Lynx

Hola amigos de Hobby consolas. Tengo una superconsola Lynx y unos cuantos juegos, los cinco mejores. Estoy esperando desde hace tiempo que salgan novedades pero siempre tienen los mismos juegos en catálogo. Me gustaría que me dijérais cuándo van a sacar cosas nuevas.

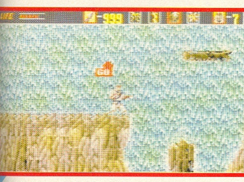
José Pastrana (Antequera)

Amigo, estás de enhorabuena. Un amplio catálogo de novedades, 30 para ser exactos, te espera desde octubre hasta navidades, incluyendo lanzamientos de auténtico lujo. Los más llamativos son Hard Drivin', Strider 2, Prophecy:the viking child, ¡Shadow of the Beast!, Toki, Warbirds, Vindicators, Stun Runner, Xybots, Block Out y un montón de interesantes novedades. Como ves, la cosa se anima...

Las cataratas del Shinobi

Tengo el Revenge of Shinobi para mi Megadrive y un problema en la fase de las cataratas. Allí llega un momento en el que me indica la dirección a seguir, es decir, hacia arriba, pero mi sorpresa es que allí no hay ascensor o plataforma alguna que me permita subir. Sólo hay un tronco que cae por la catarata y al que si subo me lleva, directo, a perder una valiosa vida. ¿Qué hago querido Yen?

Mari Cruz Pérez (Madrid).



La verdad es que cuando llegué hasta allí me pasó lo mismo y no me extraña que me hagas esta pregunta tan agónica. La solución es sencilla.

Cuando entres en esa fase, lo primero que has de hacer es seleccionar el Ninjitsu Fushin (hablando claro es el tercer hechizo por la izquierda) y una vez que llegues al lugar donde cae el tronco, lo utilizas pulsando el botón A.

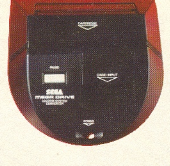
Renovadas tus fuerzas esperas a que aparezca el tronco que cae. En ese momento saltas sobre él e inmediatamente vuelves a saltar hacia arriba. Verás cómo sí hay una salida plataformera.

Conversor Megadrive-Master System

Poseo una consola Master Sistem y he oído por ahí que existe un aparato, de nombre Master Sistem Converter, que permite, según me han informado, introducir los cartuchos de la Megadrive en mi consola.

Por ésto quería preguntar: ¿puedo disfrutar de las posibilidades de la Megadrive en mi aparato?

Celso García (Ponferrada)



Siento desilusionarte, pero me temo que la cosa es al revés.

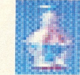
Es decir, el convertidor del que nos hablas es para la Megadrive y lo que permite es ver en ella los juegos de la Master System. Lo que tú comentas no se puede hacer. Tú puedes ver con una máquina más potente los programas de otra menos potente, pero lo contrario es técnicamente imposible. Pero oye, no pierdas las esperanzas. A lo mejor convences a tu padre de que te compre una Megadrive.

Sword of Sodan y sus pociones

Saludos, Yen. Tengo un pequeño problemilla con el Sword of Sodan y el manejo de las pociones. Tras varios lustros tratando de averiguar qué efecto se puede conseguir mezclándolas, he tirado la toalla y te rezo, suplico e imploro, que me saques de este callejón sin salida.

Javier Ortega (Madrid)






No te preocupes Javi. Tus dudas serán absueltas y resueltas en un abrir y cerrar de cartuchos. Las posibles mezclas y efectos te las daré unas líneas más abajo, a condición de que las pruebes ahora mismo: Antes de empezar con las mezclas te recuerdo para qué sirven las pociones:

Vitalium rojo: aumenta tu potencia de disparo.

Lavanda-Etherium Gris: sólo tiene efecto al mezclarse con otras.

Hydrolum azul: aumenta nuestra energía.

Solarium naranja: obtendrás un efecto Zapper que liquidará al enemigo más cercano.

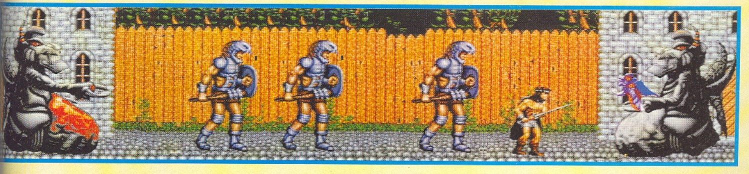
Vayamos ahora con los susodichos cócteles: Si mezclas la poción azul y la gris obtendrás un flamante escudo corporal.

Si haces lo propio con la azul y la naranja crearás un poción venenosa.

Azul, verde y naranja te proporcionarán un super Zapper. Azul, verde y rojo, ¡vida extra!. El mismo efecto lo tendrá la mezcla de verde y roja.

La poción verde y la naranja te obsequiarán con una espada flamígera (de fuego). Si mezclas naranja y rojo, el efecto de la espada durará más tiempo.

Espero que esta clase particular de magia te haya convertido en un sabio y docto hechicero. ¡A pocionear tocan!.



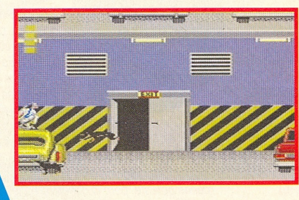
TELÉFONO ROJO

Milagros en Moonwalker

Qué tal lo llevas, Yen?. Yo no muy bien, pues necesito urgentemente un milagro para el Moonwalker de Master System. El problema es que cuando llego al final de la fase del garage los mejores amigos del hombre, es decir, los perros, no me dejan pasar, aunque sinceramente no sé si es que soy un poco torpe o es que el Michael Jackson que controlo no es el genuino. ¿ Podrías decirme la manera, poción o hechizo necesario para deshacerme de ellos?.

J.A. Palacios (Fresnedillas de la Oliva)

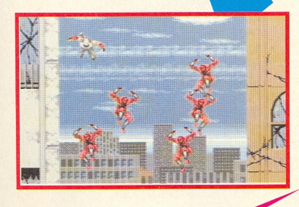
Pociónes o hechizos no existen, pero sí hay una manera bastante fácil que evitará un enfrentamiento directo con los perritos dichosos. Cuando llegues hasta el fatídico lugar, vete a la esquina superior izquierda. Una vez allí te agachas y comienzas a lanzar sombreros a "tuti plen" hasta que caigan los perros bajo tus piruetas. En ese momento aparecerás en la siguiente fase por arte de Michael Jackson.



Ventajas para Shadow Dancer

Hola Yen, majete. ¿Me podrías decir cómo se pueden eliminar todos los enemigos en el nivel de bonus del Shadow Dancer? ¿Hay forma de conseguir vidas extra en este excitante juego? Espero que encuentres un hueco para responder a mi corta carta.

Luis Martinez (Salou)



Siempre encuentro un hueco para ayudar a un amigo en problemas.

El truco para eliminar al mayor número de ninjas posibles es disparar rápida y constantemente a todo lo que se mueva. Pero siempre que lo intentas se te escapa alguno, ¿a que sí?.

Pues nada, sigue mi consejo de maestro. Sitúate a la izquierda de la pantalla y dispara lo más rápido que te sea posible. Con un poquitin de práctica y machaqueo dactilar podrás obtener tres vidas extra por eliminar a todos los ninjas enemigos.

Respecto a tu otra preguntilla te diré que hay nada más y nada menos que una veintena de vidas extra repartidas por todo el juego entre las fases de bonus y los niveles normales. Si sois buenos, quizá algún día os cuente cómo se consiguen todas.

¡Ah!, se me olvidaba, si en la fase de bonus no matáis ningún ninja, recibiréis una vidilla extra. Curiosidades de la vida.

Laaaarga lista

Hola Yen, maníaco de las consolas. Aquí te mando una laaaaaaarga lista de dudas y preguntas para comprobar si eres tan listo como parece (no te enfades, es broma).

1.-¿Por qué no se pueden conseguir en España consolas como la Neo Geo, Turbo Graphs, Core Graphs o PC Engine?.

2.-¿Podrías hablarme brevemente de la Super Famicon? ¿Va a ser distribuida en España oficialmente? ¿De cuántos juegos dispone hasta el momento?.

3.-¿En qué se diferencia la Master System de la Master System II?

4.-¿Cuál es el mejor juego para la Megadrive?

5.-¿Cuántos juegos se han hecho en los que salga Shinobi?.

Ricardo Cruz (Alpedrete)

Intentaré responder a todas las preguntas que tan amablemente solicitas.

1.- Todas estas consolas que me dices y alguna más que te dejas por ahí, no se pueden conseguir debido a la falta de importadores que las distribuyan oficialmente en nuestro país. De todas formas, si tu interés en ellas es muy alto, puedes pedirlas a importadores directos o ir por ahí a los extranjeros a comprártela.

Por si te sirve de ayuda, se escribe Turbo Grafx y Core Grafx, forastero.

2.- Las características más impresionantes de este super consola de 16 bits de Nintendo son una resolución de 2048 por 256 pixels y 32.768 colores, varios microprocesadores y chips de sonido digital y PCM (Pulse Code Modulaction).

En España probablemente no podremos tocarla hasta 1993 (qué fastidio).

De momento dispone de pocos juegos, pero casi todas las compañías se están volcando en ella. Los títulos más notables son: Super Mario World (cómo no), F-Zero, Super Ghouls´n Ghosts, Gradius III, Final Fight, Populous, Sim City, Pilot Wings, Super R-Type, Darius Twin y Big Run., por citar algunos

3.- Lás diferencias entre estas dos consolas son el tamaño, precio, y la inclusión de un juego en memoria. Todas estas ventajas se inclinan a favor de la Master System II.

4.-Sería injusto decir sólo uno, puesto que hay muchos juegos que te dejarían con la boca abierta. Te puedo recomendar los siguientes, Sonic (alucinante), Ghouls'n Ghosts, Mickey Mouse, Super Mónaco GP, Moonwalker, Shadow Dancer, Afterburner II, Golden Axe y muchos más que se nos quedan en el tintero. Lo raro es encontrar un juego malo.

Respecto a futuras sorpresas te ponemos sobre aviso de la aparición de juegos como Toki, las dos partes del Out Run, Golden Axe II y más sorpresillas que habrá por ahí y que os seguiré contando.

5.-Que yo recuerde, Shinobi aparece en los siguientes cartuchos: Shinobi (Master System), Revenge of Shinobi (Megadrive), Cyber Shinobi (Master System) y Shadow Dancer (Megadrive).

Mención especial para el juego Alex Kidd in Shinobi World, lo cual es un auténtico título curioso.

¿Contento con las respuestas?. Espero que sí.



todos los meses
Disfruta con
HOBBY CONSOLAS
780 Ptas. menos
¡YA HA SALIDO HOBBY CONSOLAS...! !...Y CÓMO MOLA!
SÍ, LISTILLO, PERO LO QUE TÚ NO SABES ES QUE SI RELLENAS EL CUPÓN DE LA SOLAPA DE HOBBY CONSOLAS ¡TE COSTARÁ SÓLO 260 PTAS. CADA MES!.
YO HE TENIDO QUE DAR ALGÚN PUÑETAZO PARA CONSEGUIRLA.
DEBÉIS PEDIR VUESTRA REVISTA RÁPIDO, PORQUE SE AGOTA.
¡QUÉ TONTOS! YO YA LE HE DICHO A MI PADRE QUE ME RELLENE EL CUPÓN CON TODOS LOS DATOS Y EL CARTERO ME TRAE LA REVISTA A CASA CADA MES
HOBBY CONSOLAS
EXCLUSIVA LOS SIMPSON EN TU CONSOLA
¡MOSQUIS, CÓMO MOLA...!
SUPER MAPAS DESPLEGABLES
BATMAN
GHOULS'N GHOSTS
SPIDERMAN
SHADOW WARRIORS
GAME BOY
BRAND X SPRAY PAINT
Oferta válida sólo para España hasta el 31 de Diciembre de 1.991



Vuelve la estrella
de Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
SUPER MARIO BROS. 3™
HELP
¡La mayor y más excitante aventura de MARIO BROS.™ jamás realizada!
WORLD 1 ▶▶▶▶▶▶ P $67
M× 6 0059580 ⏱149
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA
SPACO, S.A.
ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74. Fax: 248 24 63